GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

AGOSTO L. 9.900

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

PROVATI!
GP3
ALLEGIANCE
DIABLO 2
GROUND CONTROL
ALL STAR TENNIS 2000
KISS PSYCHOCIRCUS
DINO CRISIS
DEUS EX
HEROES OF M&M III
SIM CITY 3000 WORLD ED
DAIKATANA
INFESTATION
ARCATERA

RISOLTI!
NOTRE DAME
ULTIMA IX ASCENSION
(seconda parte)
DARK PROJECT 2
(seconda parte)

ESCLUSIVA!
GP3
FINALMENTE PRONTO L'ATTESISSIMO SIMULATORE DI FORMULA 1!

ESCLUSIVA!
DEUS EX
SVENTIAMO IL PIÙ TERRIBILE DEI COMPLOTTI IN QUESTO SPARATUTTO CREPUSCOLARE

PROVATO!
KISS
GRANDE MUSICA IN UN GRANDE GIOCO!

TOP 100
LA CLASSIFICA DEI 100 MIGLIORI GIOCHI



SOMMARIO

GP 3

DIABLO 2

S.C.A.R.S.

GIOCO COMPLETO



Auto da corsa che sembrano animali o animali che sembrano auto da corsa? Quello che importa è correre veloci e tagliare il traguardo per primi!

TOP 100

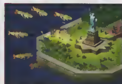
38 I migliori cento giochi di tutti i tempi, raccolti in una classifica destinata a diventare un punto di riferimento per tutti noi appassionati che viviamo di videogiochi.



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 41
Agosto 2000

SCOOP



ANTEPRIME





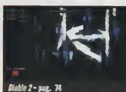
RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE



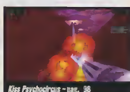
Deus Ex - pag. 84



Diablo 2 - pag. 74



GP 3 - pag. 66



Kiss Psychocircus - pag. 98

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Menegatti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

EDITOR
Paolo "Quasi un anno" Pagliant
Ppaglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Sono il tuo Shogun" Ortolani

ASSISTANT PUBLISHER CD
Valerio Colombo

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Concerto" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Diablo" Dente, Massimiliano "Creta" Rovati, Claudio "PDF" Tradardi, Francesco Alinovi, Stefano "Webmaster" Merlini,Antonio Loglisci, Alessandro "Corso di Guida" Polli, Skulj Primoz, Luca Spinelli, Alessandro "Corso di guida 2" Galli, Alessandro Trevisan

IMPAGINAZIONE
Davide "Techno" Candiani (Responsabile), Loris "Bianco" Lepore, Luca "ZypDJ" Patrian

AREA CD
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi

FOTOGRAFO Maurizio Brera

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Marcello "Non ti passa" Cirillo, Simone "Passione" Bechini, Marco "Soluzione" Andreoli, Nemesis, Cinzia "Martedi sera" Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "Critico" Camisana, Matteo Pavesi, Fabio "Onomastico" Paglianti, Yuri "Sarà quel che Sarà" Abietti, Luca "Top 100" Chichiaola, Federico Peyrani, Simone Gattamelata, Vincenzo Riggio, Silvia Mungo, Alessandro "AD&D" Stanchi

I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it

MANAGING DIRECTOR Claudio Menegatti

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 19%
Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

FOTOLITO Yellow & Red, Milano

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano



L'UNIONE FA LA FORZA



Come vi avevamo anticipato nel numero scorso, questo mese la nostra rivista ha il privilegio di ospitare in copertina uno dei titoli più attesi dai videogiocatori di tutta Italia. *GP2* è stato per anni (e per molti ha continuato a esserlo sino a oggi) il punto di riferimento nelle simulazioni di Formula 1, un genere che per ovvi motivi sta a cuore ai giocatori dello Stivale. Dopo quattro anni di attesa giunge oggi *GP3*, prodotto dallo stesso Geoff Crammond, vero e proprio guru delle simulazioni automobilistiche.

Quattro anni di sviluppo sono tanti per qualsiasi videogioco. Ci piacerebbe analizzare con i nostri lettori i motivi di un periodo di "gestazione" tanto lungo. Crammond è sempre stato un programmatore/designer della vecchia scuola: quella abituata, per intenderci, a realizzare un videogioco dall'inizio alla fine con unicamente le proprie forze a disposizione. Oggi come oggi, purtroppo (o per fortuna, dipende dai punti di vista), un approccio del genere non è più ipotizzabile. La quantità di competenze ed esperienze, necessarie per dare vita a un prodotto qualitativamente all'altezza, non sono alla portata di un singolo individuo. Il buon Geoff, di conseguenza, ha dovuto piegarsi a questa ferrea verità in corso d'opera, mentre stava lavorando a *GP3*. La conseguenza è stata un allungamento dei tempi che ha portato gli appassionati a un'attesa, appunto, di ben quattro anni.

Rimane da capire, poi, cosa avrebbe potuto creare Crammond se avesse lavorato fin dal principio a *GP3* alla guida di un gruppo di sviluppatori. Probabilmente solo *GP4* potrà fornirci la risposta…

Ci auguriamo, comunque, che Crammond abbia appreso la lezione: l'unione fa la forza. E se un genio del suo calibro riesce a regalarci un capolavoro come *GP3*, di cosa potrebbe essere capace contando su una squadra affiatata?

Buona lettura e buon divertimento.

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO OUTPOST 2 IN REGALO

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Cara Nemesis se ti è arrivata questa email (la mia prima!) per favore pubblicami nello spazio "in breve". Grazie (anche se non mi pubblichi)
Nefty33

Prego, sono contenta di sapere che la prima cosa che qualcuno fa, appena può mandare le email, è mandarle a me.

E tu saresti quella bella donna di GMC? Ma fammi il piacere! Sembri una vecchia grinzita! Immagino che dalla paura non pubblicherai questa email, in caso lo facesti lascio a tutti la mia email.
feddy87@libero.it

Paura? Io? Credo che tu mi stia confondendo con un'altra persona Per fortuna, c'è qualcuno che non la vede come te.

Ciao Nemesis sei bellissima
Moyetto

Grazie Per fortuna che c'è ancora qualcuno che mi apprezza

Suvvia: si tratta di divertirsi, di svagare la mente per qualche ora dalle ambasce quotidiane, ci manca solo che leggendo una recensione si sia subissati da decine di termini tecnici incomprensibili per i non adepti. Io, come credo la maggior parte dei giocatori, mi annoio già a leggere le istruzioni dei giochi. Penso che la vostra sia una strada coerente, giusta e lontana dalla spocchia sussiegosa di altri vostri colleghi del settore.
Un cordiale saluto
Pietro Bertino
pietro.bertino@aleph.it

Caro Pietro, ti ringrazio del supporto e dei complimenti - però "cordiali saluti" mi fanno sentire vecchia e/o importante, e la cosa mi fa soffrire







Quando è uscito, ben poche persone si aspettavano che *Baldur's Gate* avesse il successo che ha avuto.

BALDUR'S GATE

Allò a tutta la Redazione (la maiuscola è d'obbligo) di GMC e specialmente a te, Dea della vendetta! Sono qui per elargire simpatici consigli a tutti i giocatori accaniti (10 ore al giorno è il minimo) di *Baldur's Gate*.
1) Ho scoperto una persona più forte di Drizzt! È Thetoril, si trova a CandleKeep ed è l'amico di Firebeard, quello che vuole la pergamena di identificazione. Provate ad attaccarlo a qualsiasi livello (io avevo 1040 punti vita) e vi massacrerà comunque! Usate pure il codice Cheats:DrizztDefends(), ma lo ridurrà in polpette! Nessun incantesimo sembra efficace. Chi ne trovasse uno è pregato di avvertirmi.
2) Quando beccherete il trio formato da Folletto, Orco e un'altra cosa che ora non ricordo, chiedete loro un autografo e scoprirete che è un oggetto di valore! Diventerete ricchi!
3) Sistema per fregare le melme assassine: mandate avanti il vostro personaggio più rapido e superate le melme. Tutte le bestiacce si dirigeranno verso di lui e voi potrete massacrarle senza problemi per il semplice fatto che non vi attaccheranno più! Sembra strano, ma una volta su 5 funziona!
4) Il villaggio Xvart. Ogni Xvart ha una spada corta. Prendetele tutte e vendetele in blocco! Sarete di nuovo ricchi!
La mia email è damble@libero.it (puoi scriverla sulla rivista).
Ciau Ciau!

IL Gelatiere UFFICIALE (Simac)

Grazie per i consigli, Simac - e immagino che anche gli altri avventurieri ti ringrazieranno!

IL DIZIONARIO È IL TUO MIGLIORE AMICO

Ciao Nemesis, sono Ivan, molto probabilmente la domanda che ti sto per proporre te la avranno già fatta altri ragazzi... comunque passo al dunque: Alcune settimane fa mi hanno regalato il gioco *Return to Krondor*. Senza dubbio un gran gioco dalla bella grafica e dalla trama superba. Ma coloro che me lo hanno comperato si sono dimenticati di verificare se il gioco era in italiano. Mi sono così ritrovato in mano un gioco di ruolo completamente in inglese. Ora, se tu mi potessi indicare un sito Internet in cui io possa scaricare una patch che lo converte in un qualche modo in italiano mi renderesti molto, e dico molto felice, perché è un gioco che merita veramente di essere giocato. Ti prego di rispondermi e nell'attesa ti faccio i miei più cordiali saluti.

Ivan

PS: sulla pubblicazione di questa lettera c'è in ballo una scommessa e ti posso assicurare che non è roba da poco.

Caro Ivan, temo di doverti dare una brutta notizia: *Return To Krondor* è disponibile solo in inglese, manuale a parte - come segnalammo anche nella prova del gioco, sul numero di aprile '99 di GMC. Quindi, temo che dovrai adattarti a usare il dizionario...
Per la prossima volta, comunque, ti do un consiglio: se non viene segnalato


Devil Inside è originale, forse non proprio perfetto tecnicamente, ma ha l'atmosfera giusta...

esplicitamente sulla confezione che il gioco è stato tradotto in italiano, di solito questo significa che è tutto in inglese. Ah, hai vinto la scommessa!

AVVENTURE GRAFICHE

Cara Nemesis,
volevo prima di tutto elogiare te e tutta la redazione per il bellissimo speciale sulle avventure grafiche. Sono un grande appassionato di questo genere (dai tempi di *Zak McKracken*, *Sam & Max: Hit the road*, eccetera) e trovo che abbiate dato una mano a rivalutarlo.
Inoltre difendo apertamente la mia preferenza per le avventure grafiche "complete" (tipo *Monkey Island*) e la mia contrarietà alle avventure che definisco "clicca a vuoto" (come *Myst*, *Riven*), senza offesa, naturalmente.
Trovo che il nome di avventura grafica se lo meritino solo i titoli che veramente danno l'opportunità al giocatore di immedesimarsi nella storia e nel protagonista (dicendo Guybrush Threepwood, penso di dire tutto) e non le avventure in cui vai in giro e non incontri mai nessuno, anche se magari sanno creare una grande atmosfera.
Dal punto di vista grafico, il fatto che si stiano notevolmente trasformando grazie all'avvento del 3D non mi preoccupa e non riduce il mio piacere nel giocarle.
La LucasArts, per esempio, lo ha dimostrato con *Grim Fandango* e penso che lo farà anche con *Escape from Monkey Island*; non nego, però, di aver amato la grafica 2D di *Monkey Island 3*. Conoscendo la tua rubrica e la tua infinita bontà, potresti pubblicarmi? Anche in uno spazio piccolo piccolo o, eventualmente, in modo non completo, dai...?
Grazie, ciao.

Paolo (Guybrush), Genova.

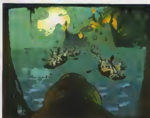
Paolo, pubblico volentieri la tua lettera – condivido la tua passione per le avventure grafiche (anche se ormai è tanto che non riesco più a giocarvi come si deve), e sono contenta che tu abbia apprezzato lo speciale sul genere. L'unica affermazione che non condivido è quella sulle avventure che tu definisci "clicca a vuoto": proprio il fatto di non avere un personaggio davanti è ciò che, per molti giocatori, crea la massima atmosfera...

SCELTA DIFFICILE

Cara, mitica, leggendaria, eccetera (potrei andare avanti per ore) Nemesis, io leggo GMC ormai da molto tempo e sono molto orgogliosa dello splendido lavoro che fate ogni mese. Ti scrivo questa email per chiederti e per darti un consiglio. Io sono appassionata di giochi come *Resident Evil*. Vorrei comprare un gioco ma non so scegliere tra *Shadow Man* e *The Devil Inside*, mi sembrano due ottimi giochi e per questo chiedo il tuo divino consiglio.
Ora passiamo al consiglio che voglio darti io: fatti dare uno stipendio maggiore, lo meriti più di chiunque altro, le pagine dedicate alla posta sono quelle che leggo più volentieri. Spero di avere tue notizie al più presto.(Grazie di esistere).

Roberta





ERRATA CORRIGE

Per cause ignote (che probabilmente comprendono gli Sluppi oscuri), ero convinta che i trucchi per *The Sims* fossero già presenti sul CD di giugno... Volevo scusarmi e dire che ho rimediato, e questo mese dovrebbero esserci.

IN BREVE

Carina l'idea di segnare il numero dei versi nelle soluzioni, mi ricorda il mio libro di epica.. sigh!
Nyconator

L'abbiamo fatto apposta: in questo modo, anche leggendo GMC, ci si può sentire come se si stesse studiando. In effetti è un paio di mesi che non lo facciamo più..

Potresti salutarmi Yuri Abietti? Anch'io vado pazzo per "Guerre Stellari"! Grazie e un bacione da Alessandro

Ricambio il bacione ma sono offesa anche io vado pazza per "Guerre Stellari" – com'è che saluti Yuri e non me?

Ti prego, pubblica il mio indirizzo e-mail:
RadoN@tiscalinet.it
Ciao Grandi!!!!!!!
RadoN

Radon, temo di non potere pubblicare il tuo indirizzo – molti lettori si lamentano quando lo faccio...

Ciao Nemesis, ti piace l'Heavy Metal? Se sì, vai al sito www.slipknot1.com
Ciao by Max2000

Sono andata a vedere. questi Slipknot mi sembrano davvero feroci! Chissà se sono adatti a una signorina elegante come me. .

Edotta Nemesis vuoi deciderti a pubblicare una delle mie lettere?
Realizza il mio desiderio: pubblica la soluzione completa di *Planescape: Torment*!
Aiutami là dove gli altri giornali hanno mi hanno tradito. Fai vedere quanto vale GMC!
E dopo questa lettera invocante il tuo aiuto (spero che sia pubblicata presto) porgo i miei saluti e i miei complimenti a te e a tutta la redazione.
Comolio@libero.it

IN BREVE

Ehm... Ho una notizia buona e una cattiva. Quella buona è che ho pubblicato la tua lettera. Quella cattiva è che temo che, per la soluzione di *Planescape: Torment* ci sarà da aspettare un po' (non è colpa mia, ho provato a chiedere e mi hanno detto così).

Grazie al tuo aiuto sono riuscito a finire *Tomb Raider: The Last Revelation*; potevo aspettarmi di tutto ma un finale più brutto non potevo certo immaginarmelo.
Cloud

Sembra che il finale dell'ultimo capitolo delle avventure di Lara abbia, ehm, inacidito molti giocatori – però, non ti disperare, le cose non sono sempre come sembrano...

Ciao Neme, sto cercando notizie sui vecchi videogiochi *Dune 2* e *Dune 2000*. Puoi aiutarmi? Se qualcuno conosce qualche sito sull'argomento può scrivermi (il mio indirizzo ⇨



Roberta, il quesito che mi sottoponi non è di semplice soluzione. I loschi individui che si aggirano nella redazione sembrano dell'idea che *Devil Inside* sia la scelta ideale se sei attratta dall'immediatezza in un gioco, mentre *Shadow Man* è più intrigante e difficile. Forse, quello che potresti fare è leggere le nostre prove (*Devil Inside* sul numero di giugno '00, *Shadow Man* su quello di settembre '99) e scoprire quale dei due ti sembra più vicino alla tua sensibilità.
Ti ringrazio, inoltre, del consiglio: anche io sono convinta che mi dovrebbero aumentare lo stipendio, ma la risposta che ho ricevuto quando ho provato a sondare i miei capi in merito è stata "Ne riparliamo il 30 febbraio dell'anno prossimo. Tra le dodici e mezzogiorno"...

LE FOTO DI LARA

Ciao, cara Nemesis, vengo subito al punto: nel gioco *Tomb Raider* (in tutti e quattro gli episodi) c'è un pulsante che crea nella cartella una foto (file ".tga") dell'istante in cui è stato premuto durante il gioco. Io non so proprio quale sia, ma tu che nel campo sei tenuta in considerazione più di una Dea, puoi rispondermi. TI PREGO!
Mike '85.

Caro Mike, temo di non poterti dare una risposta certa: a seconda della versione, infatti, cambia il tasto utilizzato per prendere le schermate – in *Tomb Raider* (il primo) è il tasto "-" a sinistra del tasto maiuscole destro, in *Tomb Raider II* è la "S", mentre in *Tomb Raider III* sono le virgolette... Ti consiglio di provare questi tasti – se non dovessero funzionare, probabilmente la cosa migliore da fare è scaricare e installare HypersnapDX (che trovi su http://www.hyperionics.com), un programma apposito che ti permette di prendere le immagini da qualunque gioco.

AMBASCIATOR NON PORTA PENA...

Nota di Nemesis: Sono arrivate molte lettere a proposito della lettera del mese di giugno '00, a firma "PerformanceMan" – ho scelto questa perché mi sembrava riassumere i punti salienti di tutte le altre...

Carissimo Performance, innanzitutto i miei saluti. Seguo questa rivista fin dal primo giorno in cui passai dal mio 386 ad un P233 MMX, nel lontano 1997, fatto che segnò la mia entrata nel mondo dei giochi e dell'informatica in genere (e che mi avrebbe definitivamente rovinato la vita, ma me ne accorsi solo più tardi).
Scelsi questa rivista dopo averne lette di disparate, e ora quasi non mi ricordo tutti i titoli... La scelsi perché parlava un linguaggio chiaro, e ancora oggi apprezzo molto questa impostazione. Ormai sono passati tre anni, e di acqua ne è passata sotto i ponti. Ormai posso dire di avere una buona conoscenza di quasi tutto quello che concerne il

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI ATARI)

REALTÀ VIRTUALE

Cara Nemesis, volevo un tuo parere personale: io sto leggendo dei libri che parlano della realtà virtuale, delle sensazioni che si provano, simili alla vita di tutti i giorni, e capendo cos'è questa innovazione ho tratto delle conclusioni strettamente personali e quindi sicuramente diverse da altre. Ora i giochi li vediamo attraverso lo schermo, ma fra decenni, saremo noi i protagonisti. Idea bellissima, se si pensa alle emozioni che si possono provare trovandosi, per esempio, in mezzo alla foresta come Lara Croft, o nuotare in Polinesia stando comodamente a casa tua. Sarebbe veramente eccezionale, ma cosa succederebbe ai rapporti con le altre persone? Inizieremmo a viverli attraverso una macchina o forse a perderli del tutto: chi mai, magari dopo un duro giorno di lavoro (al computer) in una fredda sera d'inverno, deciderebbe di uscire a vedere gli amici? Non preferirebbero tutti sedersi sulla poltrona di collegamento e andare a prendere il sole alle Bahamas? Anch'io con molta "concentrazione" gioco al computer, e conosco persone che non hanno quasi amici e si attaccano dalla mattina alla sera, ma se dovessimo chiamarci e decidere di uscire, molliamo lì tutto e ci incontriamo. L'unica cosa che voglio consigliare alle persone che prendono il computer come la loro vita, è di darsi da fare a cercare delle vere amicizie (magari attraverso la rete) perché quando servono, lo dico per esperienza, non puoi contare su delle semplici macchine; hai bisogno di pareri che ti possano far cambiare, in meglio ovviamente, e le macchine questo non possono farlo... Cosa ne pensi, tu?
Luca Fiamenghi, Milano

Caro Luca, l'argomento che sollevi si ricollega, a mio avviso, alla questione "videogiochi e isolamento", anche se, effettivamente, l'idea di Realtà Virtuale rende il tutto ancora più complesso. Come ho già detto, non sono certa di quale sia la posizione giusta da tenere (anche se, probabilmente, il giusto mezzo è giusto anche in questo caso), però sono d'accordo con te sul fatto che trascurare i rapporti personali per il computer rischia di essere molto, molto dannoso...



IN BREVE

è fanarom@fbmnet.it).
Matteo Jedi

Matteo, ti posso dire che abbiamo provato *Dune 2000* sul numero di giugno '97 (dove si è guadagnato un dignitosissimo 7). Purtroppo, invece, *Dune 2* è ormai troppo vecchio perché vi siano risorse ufficiali ad esso dedicate: l'unica tua speranza è quella di trovare un altro appassionato... hai provato con i gruppi di discussione?

Per favore velocizzate i tempi di pubblicazione della rivista GMC
Geniere

Non è così facile come potresti pensare... Insomma, temo che ci si debba accontentare di quello che riusciamo a fare adesso.

Inopinabile Nemesis, non è che per qualche assurdo motivo mi daresti dei codicini per *Viper Racing*?
Grazie 1000,
Stefano.

È la prima volta che mi danno dell'inopinabile. Sarebbe un motivo sufficientemente assurdo per darti qualche codice - peccato che non ne sia riuscita a trovare neanche uno.

Sono un grande appassionato del fumetto "PK" e ne ho anche fondato un Fan Club. Se qualcuno volesse saperne di più può contattarmi via E-mail. Persempre videoludico,
Luca "Evil Ryu" D'Addezio
(lucasf@tiscalinet.it)
Rieti

Non c'entra coi videogiochi, lo so. Però, PK piace anche a me, quindi ti faccio pubblicità.


Shadowman porta il potere oscuro della magia voodoo sui nostri computer. Con buoni risultati.

computer e l'informatica... Dai giochi al Web, passando per la programmazione e per Linux. Leggo riviste specializzate, mi tengo aggiornato, ho studiato più Java che matematica in quest'ultimo anno. Se permetti, preferirei non essere catalogato tra quelle persone che usano il computer solo per giocare, e che non hanno mai toccato cose "serie" nella loro esperienza informatica. Tuttavia, rimango affezionato a GMC, visto che quando si parla di videogiochi non mi interessa sapere di quanto clipping difetta un sistema grafico, o dell'antialiasing o alpha blending. Preferisco sapere le cose che GMC mette da sempre in primo piano, sacrificando paroloni (incomprensibili ai più) ed excursus perfettamente inutili su cose che il giocatore non nota. Voglio sapere se il gioco è giocabile, se ha una bella grafica e come andrà sulla mia macchina. Una rivista di videogame non dovrebbe essere una rivista tecnica. Dubito che un lettore possa "salire di livello" in quanto a videogiochi. Può salire di livello quanto a conoscenza della macchina, del sistema, di tutto... ma non per quanto riguarda i videogiochi, che non sono una questione tecnica, se non si è sviluppatori.
Hai ragione però in quanto alla posta... Si sta riducendo a un "pubblica_la_mia_email" e a dubbi stupidi, e Nemesis dovrebbe dirottare certi problemi - magari sui gruppi di discussione tipo it.comp.giochi: se qualcuno vuole ricevere posta, ci sono servizi apposta.
Con questo ti saluto, dopo averti esposto il mio punto di vista. Se Nemesis vorrà pubblicare il tuo indirizzo email, sarò ben lieto di scambiare opinioni con te.
Cordialmente,

Gabriele Alese
trotzki@tin.it

Gabriele, non posso rispondere a nome di PerformanceMan, naturalmente, e non lo farò. Visto però che mi chiami in causa per quanto riguarda la posta, mi sento autorizzata a spiegare la mia posizione. Non è mia abitudine inventare lettere - quindi, quello che posso pubblicare è solo quello che ricevo. Una volta scartate le valanghe di catene di Sant'Antonio e simili che mi arrivano (a proposito: non è divertente, non è buona educazione e, soprattutto, i miei filtri bloccano *automaticamente* tutte le email successive di chiunque mi mandi roba del genere), quello che rimane sono, per lo più, richieste di trucchi e aiuti, e invocazioni perché pubblichi l'indirizzo email dei lettori. Anche io sono più contenta quando arrivano lettere interessanti (anche controversi) come la tua o quella di PerformanceMan, e cerco di pubblicarle immediatamente. Però, devo anche soddisfare gli altri lettori, per quanto è umanamente possibile...
Un'ultima cosa: non posso pubblicare l'indirizzo di PerformanceMan, però ho pubblicato il tuo: sono certa che vi metterete in contatto.

GIOCHI COMPUTER



Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

TOMB RAIDER 4

D Carissima stupendissima redazione, mi chiamo Francesco e ho 14 anni, seguo la vostra rivista sin dai primi numeri (sono uno dei tanti) e mi è sempre sembrata la migliore. Appena ho iniziato a giocare a *Tomb Raider 4* me ne sono innamorato, ma ahimè, sono rimasto bloccato nel livello "la tomba di Seth" nella stanza dove alcune mattonelle del pavimento hanno il disegno come ritagliato e bisogna far aprire quella grata per recuperare quella specie di calice.

Francesco Tafuni, Matera

R Caro Francesco, siamo nella stanza con il pavimento rosso. Qui dobbiamo individuare le mattonelle illuminate e saltare solo su quelle (dalla prima all'ultima) senza toccare minimamente le altre. Mentre facciamo questo diamo un'occhiata alle torce in fondo alla stanza, che si devono accendere progressivamente se facciamo tutto bene. Una volta accese tutte, troveremo la guida all'entrata della prossima stanza. Seguiamola.

GABRIEL KNIGHT 3

D Sono Cristian e ho 15 anni. Vi scrivo perché sono rimasto bloccato nel gioco *Gabriel Knight 3*. Ho appena iniziato il secondo CD e sono rimasto bloccato, a circa 200 punti. Vorrei passare al prossimo blocco temporale ma non riesco. Ho parlato con l'abate Amoud, con Madeline Polaine, e nell'inventario ho: l'opuscolo della chiesa, kit per le indagini, portafoglio, passaporto, un libro intitolato "I segreti del santo Graal", la chiave della stanza e l'album per disegnare. Poi ho usato il kit per le indagini sul libro ma non c'erano impronte, così ho acceso sidney, sono andato nel paragrafo ricerche e ho digitato le seguenti parole: "Santo Graal, Asmodeo, Salomone ..". A questo punto mi sono bloccato e vi chiedo aiuto.

Cristian Tura De Marco, Battipaglia

R Caro Cristian sei nell'orario 7.00-10.00 del Terzo Giorno, analizziamo la cartolina con il dipinto di Puossin e scopriremo un esagramma e potremo accedere a nuove informazioni sul verso "Et in arcadia Ego". Per risolvere l'enigma del Leone invece inseriamo sulla mappa il punto che corrisponde alla tomba di Poussin. Andiamo poi all'Ermitage prendendo la Harley dal motonoleggio. Nella grotta troviamo il messaggio; usiamo poi il tracciatore su Grace per trovare il centro esatto che si trova vicino all'ingresso della grotta. Cominciamo poi a scavare dove Grace farà una croce con i piedi. Proseguendo per questa strada ..arriveremo al blocco temporale 10-12!

LITTLE BIG ADVENTURE 2

D Carissima GMC, siamo Chiara e Andrea, prima di porti il nostro problema volevamo fare i nostri complimenti per la rivista! Ti scriviamo perché siamo in balia di *LBA2*! Non riusciamo più ad andare avanti, quindi ti preghiamo di aiutarci, chiedendoti disperatamente aiuto. Siamo nel capitolo 7, più o meno vicino al villaggio dei Blafard.

Chiara e Andrea, Mariano Comense (CO)

R Bene ragazzi, GMC non poteva non ascoltare le vostre richieste! Giunti al villaggio dei Blafard dobbiamo esplorare tutte le stanze. La porta del tempio è chiusa. Troveremo un uomo che chiede un pezzo di torta; poi arrivando nell'ultima stanza verremo invitati a pranzo da una gentile famiglia che però ha abitudini culinarie davvero troppo diverse dalle nostre, quindi prendiamo la torta e portiamola al vecchio che ci dà la chiave. Entriamo nel tempio di Dark Monk e incontriamo Mr.Lemoine, che ci spiega come chiamare il barcaiolo: bisogna conoscere un motivetto e pagare con le gemme. Cerchiamo la governante, che ci insegna il motivetto da cantare (tra l'altro esplorando tutte le uscite possiamo trovare molti bonus). Usciamo, e tornando verso il palazzo giriamo a destra alla prima biforcazione. Chiamiamo il barcaiolo e paghiamolo con le gemme, per trasportarci sull'isola dei Mosquibees. Appena arrivati prendiamo la gemma e avviciniamoci a una delle guardie volanti per parlare. Automaticamente verremo portati al cospetto di Sua Altezza la Regina. Dovremo superare una prova prima di poter essere aiutati da questo simpatico popolo a raggiungere l'isola CX. Ci ritroveremo in un ring, con alcune sfere rotolanti che possono colpirci. Con la nostra sfera dobbiamo rompere quante più possiamo. In una di queste è nascosta una chiave. Usiamola per aprire la porta di destra (anche se potrebbe cambiate da gioco a gioco). Recuperiamo il Sarbatron (una cerbottana sofisticata). Mentre veniamo festeggiati dalla regina, una guardia annuncia che il palazzo è sotto l'attacco delle forze imperiali. Dopo aver eliminato un po' di nemici, cerchiamo un buco nella parete, sulla sinistra. Passiamo il ponte e troveremo un altro frammento. Questo però è ben protetto da alcuni bestioni volanti che possiamo eliminare grazie al guanto preso in miniera. Torniamo indietro e nella stessa stanza di prima troveremo una corda che porta in basso. Siamo di nuovo sulla spiaggia, paghiamo il barcaiolo e rechiamoci all'isola del Vulcano.




Dopo tanto buio, finalmente la luce!

Prima occhiata...

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Un bentornato a tutti: il revival dei giochi comincia qui, con una delle serie di maggiore successo di tutti i tempi!



Guybrush è un tipo che ci ha sempre saputo fare con le donne.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *MONKEY ISLAND*...

- È una delle serie più amate di tutti i tempi...
- Guybrush Threepwood è tornato con tutto il suo umorismo "politicamente scorretto".
- La sceneggiatura è del team di *Sam & Max Hit the Road*.
- Non è pretenzioso ma è divertente e coinvolgente.

SVILUPPATORE	INTERNO	GENERE	AVVENTURA
CASA	LUCAS ARTS	DATA DI USCITA	AUTUNNO


Il primo Guybrush Threepwood poligonale!



Ora ci sono tre dimensioni, ma lo stile da cartone animato è sempre lo stesso!

BUONE notizie! Nemmeno i cuori di pietra potranno rimanere indifferenti di fronte all'uscita di una nuova avventura di *Monkey Island*. Attualmente i giocatori sono concentrati sugli sparatutto in prima persona e sui giochi strategici, ma se c'è qualcuno che può risollevare le sorti di questo genere, allora questo qualcuno è sicuramente la LucasArts.
Il fatto che nessuno riesca più a creare delle nuove avventure come si deve, probabilmente, è dovuto proprio alla divisione videogiochi del signor George Lucas. Alcuni sviluppatori europei, come la Cryo, hanno cercato di mantenere vivo il genere delle avventure "punta-e-clicca", ma nessuno è riuscito a eguagliare l'originalità, la creatività e il senso dell'umorismo di giochi come *The Curse of Monkey Island* e *The Secret of Monkey Island*. Non ci resta che pensare che molti sviluppatori si siano arresi, abbiano preso in licenza il sistema grafico di *Quake III* e abbiano lanciato sul mercato, invece, uno sparatutto in soggettiva.

"PRESTO LE COSE SI COMPLICHERANNO SCOPRENDO UN MONDO DI INTRIGHI, DI VOODOO E DI PIRATERIA"

Sebbene la tradizione e il pedigree di questa serie siano note e di successo, resistere al passaggio a un mondo tridimensionale, al giorno d'oggi, sarebbe stato folle. Per la prima volta, dunque, Guybrush Threepwood, il "semi-eroe" e protagonista della saga, avrà una terza dimensione in cui muoversi. Lo stile è sempre da cartoni animati, ma è sempre stato così ed è sempre piaciuto proprio fatto in questo modo.

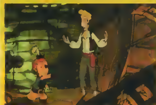
La storia prende spunto proprio dalla fine del terzo capitolo. Tornati su Melee island con la moglie, il governatore Elaine Marley-Threepwood, Guy si trova immerso in un intrigo politico. Elaine, infatti, è stata dichiarata morta e il viscido Charles L. Charles sta facendo una campagna elettorale per diventare il suo successore. Assunti ancora una volta i panni da investigatore, Guy deve in primo luogo ritrovare sua moglie. Presto però, le cose si faranno più complicate, si scoprirà un mondo di intrighi, di voodoo, di pirateria e, secondo quanto dicono alla LucasArts, di protesi. L'obiettivo finale sarà quello di ottenere e mantenere il potere dell'Insulto Definitivo, l'arma finale per il duello di insulti che abbiamo già osservato nel primo e nel terzo capitolo della serie. Il grande cattivone non è stato ancora ufficialmente nominato, ma sembra che sia già comparso in altri titoli della saga, il che restringe il campo di indagine.

Fino a che non potremo mettere le mani su una versione interattiva per un'anteprima sarà difficile dire fino a che punto il passaggio a un mondo tridimensionale avrà effettivamente influenzato lo spirito della serie, tradizionalmente con un'interfaccia "punta-e-clicca", ma se i programmatori hanno fatto bene il loro lavoro, *Escape* aggiungerà una dimensione reale mantenendo identico l'approccio generale.



PERCHÉ TANTO ENTUSIASMO?

Qualcuno potrebbe non conoscere la saga di *Monkey Island*. Purtroppo, attualmente l'unico modo per saperne di più è procurarsi un CD che contiene tutta la trilogia (purtroppo perché è piuttosto difficile da trovare). Se non si riesce a scovare questa raccolta, l'unica alternativa rimane cercare nel mercato dell'usato. Ma a che scopo darsi tanta pena per giocare titoli di tre, quattro anni fa, o anche più? Perché la serie di *Monkey Island* è quanto più vicino possa arrivare un videogioco al concetto di "eterna giovinezza". I titoli mostrano un perfetto bilanciamento di trama, interattività e umorismo: non si prendono troppo sul serio, non lasciano il giocatore fermo in un punto per troppo tempo e non si riesce a cancellarli dall'hard disk finché non si è raggiunta la fine. Inevitabilmente, *Escape from Monkey Island* sarà la prima esperienza, per molte persone, con questo genere, ma siamo fiduciosi: sarà un'esperienza indimenticabile.


Sicuramente avremo un ritorno romantico agli altri tre titoli della serie in autunno.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: LucasArts
Nati nel: 1982
Storia: Il team responsabile di *Escape from Monkey Island* ha lavorato anche su *Sam & Max Hit the Road*, ma questa volta il creatore della serie, Ron Gilbert, non è coinvolto nel progetto.
Li conosciamo per: La LucasArts ha lanciato e sostenuto il genere delle avventure videoludiche per anni, con titoli quali *Day of the Tentacle*, *Grim Fandango*, la serie di *Monkey Island* e *Sam & Max Hit the Road*.

ATTENDERE PREGO!

Ci saranno nuove notizie molto presto, in attesa dell'autunno e della prova sul gioco completo.


Riuscirà la LucasArts a rivitalizzare il genere che ha creato?

Prima occhiata...

ARCANUM

Come cavarsela in un mondo fantasy dove gli orchi hanno le rivoltelle e girano su enormi dirigibili a vapore?



Un classico esempio di quello che ci può capitare di incontrare girando per *Arcanum*.

Il nostro personaggio sarà caratterizzato solo dalla razza a da una serie di abilità - niente classi!

GLI ASSI NELLA MANICA DI *ARCANUM*...

- Un classico gioco di ruolo, con tanto di combattimenti a turni
- Un enorme mondo originale, a metà tra magia e tecnologia "fine 19° secolo"
- Potremo creare un personaggio unico e irripetibile, senza però usare un sistema a classi
- Gli autori sono gli stessi del grandioso *Fallout*!

SVILUPPATORE	TROIKA GAMES	GENERE	GIOCO DI RUOLO
CASA	SIERRA	DATA DI USCITA	SETTEMBRE





Passeremo da ambienti tecnologici ad altri molto più... fantasy!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Troika Games

Nazionalità: Americani

Nati nel: 1998

Quanti sono: 3

Storia: Hanno rivoluzionato il modo di concepire i giochi di ruolo "vecchio stile" con *Fallout*, un gioco che consigliamo a tutti senza alcuna remora. Divertente, giocabile, insomma, estremamente piacevole. Dopodiché nell'aprile del 1998 hanno fondato la loro software house personale. Per cercare di fare GdR sempre più belli!

Li conosciamo per: L'eccezionale *Fallout* (forse l'abbiamo già detto!)

QUANDO si sente parlare di giochi di ruolo, normalmente ci si aspetta un mondo fantasy classico, con elfi e spade incantate, draghi e, soprattutto, molta magia. Girando per le terre di *Arcanum*, scopriremo invece che stiamo attraversando delle lande ben strane, che sfuggono a ogni tipo di classificazione fantasy tradizionale. Certo, troveremo elfi, orchi e nani, e anche spade fatate e incantesimi di ogni tipo, ma anche una strana tecnologia "magica", che ricorda un po' i romanzi di Verne e l'idea che si aveva della tecnologia alla fine del 19° secolo. Ingranaggi di metallo dorato, creature meccaniche, macchine volanti, il tutto condito da meccanismi a vapore. In una parola, questo fragile equilibrio di tecnologia e magia viene chiamato "steampunk".

Nel mondo di *Arcanum*, la tecnologia è però appena arrivata, e quindi millenni di vita "fantasy" sono ora scossi dalle novità tecnologiche. Bisogna tenere presente che cambiare modo di vivere non è semplice, specie in un clima da rivoluzione industriale, in cui tutti stanno scegliendo tra magia e tecnologia. Noi stessi dovremo compiere una scelta di questo tipo, dato che il nostro alter ego di *Arcanum* potrà essere esperto in una o nell'altra, oppure ben addestrato in entrambe, rinunciando però a una specializzazione. Ovviamente, un fucile funzionerà molto meglio nelle mani di un "tecnologista", che però difficilmente riuscirà a lanciare un incantesimo, anche se

"ESPLOREREMO UNO STRANO MONDO DIVISO TRA TECNOLOGIA E INCANTESIMI MAGICI"

scelto tra i più semplici. Il nostro personaggio sarà inizialmente solo, quindi dovremo pensare bene a come "crearlo", però potremo contare su molti amici che incontreremo lungo il nostro cammino. In alcuni casi, potremo anche "crearli": per esempio, se conosciamo abbastanza bene la tecnologia potremo creare un ragno meccanico per aiutarci nell'esplorazione di una caverna particolarmente sospetta.

Gli enigmi che il nostro eroe incontrerà saranno ovviamente moltissimi, ma la particolarità di *Arcanum*, rispetto ad altri giochi di ruolo simili, è che ogni enigma potrà essere risolto in modi diversi: per esempio, supponiamo di dover liberare la classica principessa catturata dai manigoldi di turno. Potremo tentare un attacco frontale, se siamo abbastanza guerrafondai e bene armati, e quindi scegliere se combattere in tempo reale (consigliabile solo contro creature nettamente meno forti) o a turni. Oppure tentare di parlamentare con i rapitori, se avremo qualcosa da dar loro in cambio e, soprattutto, una certa abilità diplomatica. O addirittura tentare di entrare di notte nella prigione, magari creando un diversivo.

La struttura di *Arcanum* prevede ovviamente una "trama" principale, che si svolge appunto intorno allo scontro magia-tecnologia, ma anche numerosissime "Quest" o missioni secondarie, che potremo o meno decidere di risolvere per il nostro divertimento personale, ma anche per potenziare il nostro personaggio. D'altra parte, per attraversare le terre di *Arcanum*, dovremo essere forti e pronti!



ATTENDERE PREGO!

***Arcanum* dovrebbe uscire tra settembre e ottobre. Prepariamo il dirigibile!**

UN PO' DI NUMERI

I creatori di *Arcanum* sembrano aver creato un mondo davvero interessante. Supponiamo di voler attraversare le sue terre da est a ovest, ci metteremmo poco più di venti giorni di gioco per completare il nostro viaggio, il che si traduce in almeno 48 ore reali spese semplicemente per la traversata. Durante questo viaggio, sarebbe impossibile non incontrare parecchi esemplari dei 70 mostri inclusi nel gioco, ognuno dei quali conta su quattro "variazioni" (per un totale di circa 280 razze diverse). Tuttavia, potremo anche incontrare uno dei 300 personaggi non giocanti (quelli che non cercano di farci a pezzi a vista!) con cui chiacchierare, sparsi soprattutto nella dozzina di città del continente. Naturalmente, non mancano dungeon e segrete abbandonati per il nostro sollazzo!



UN TIPO DA TENERE D'OCCHIO



Dietro ad *Arcanum* troviamo i geniacci della Troika, che non sono altro se non i creatori di *Fallout*, uscito ormai da due anni e che ha rivoluzionato il modo di concepire i giochi di ruolo; abbiamo avuto la fortuna di incontrare una delle "menti" di questa nuova casa software che promette faville, Leonard Boyarsky!

GMC – Avete utilizzato il sistema grafico di *Fallout* per *Arcanum*?
Leonard – No, non ne avevamo i diritti, anche se lo abbiamo creato noi. Questo è anche un vantaggio, perché *Arcanum*, benché bidimensionale, ha una interfaccia grafica nettamente migliore.
GMC – Il fatto di dover spendere 48 ore per attraversare il continente si tradurrà in vastissime zone deserte?
Leonard – Beh, ci sono un sacco di locazioni interessanti, ma come nella realtà queste sono collegate da zone disabitate. Tuttavia, potrete utilizzare un sistema di navigazione veloce per spostarvi da una locazione all'altra.
GMC – Qual è l'aspetto su cui vi siete maggiormente concentrati? Enigmi, esplorazione o combattimento?
Leonard – Abbiamo cercato di mantenere un equilibrio tra questi tre aspetti del gioco di ruolo. In effetti, ogni enigma può essere risolto in modi diversi (alcuni dei quali magari non possiamo prevedere neanche noi che lo abbiamo fatto!), quindi è possibile ridurre notevolmente la parte dei combattimenti.

Prima occhiata...

C&C: RED ALERT 2

Torna la Westwood: ecco il seguito di *Red Alert*.







Pare che le truppe sovietiche non avranno molto rispetto per i monumenti storici.



GLI ASSI NELLA MANICA DI *C&C: RED ALERT*...

- Troveremo una moltitudine di nuovi edifici e mezzi.
- Il gioco dovrebbe avere un ritmo frenetico.
- Essendo *C&C* sarà semplice da giocare.
- Le piovre psichiche giganti sono un amore.

SVILUPPATORE	WESTWOOD	GENERE	STRATEGICA
CASA	EA	DATA DI USCITA	INVERNO 2000


Le installazione russe hanno uno strano gusto retrò.


Anche la celebre Torre Eiffel risentirà degli effetti della guerra.

LA cortina di ferro che aveva mantenuto il segreto sul nuovo progetto della Westwood si è alzata, rivelando un seguito per il celebre *Command & Conquer*. Non si tratta però di un'altra puntata della fortunata saga legata al Tiberium, ma del secondo episodio del prologo di *C&C*, cioè il campione di incassi *Red Alert*.

In questo gioco si immaginava che, dopo la seconda guerra mondiale, l'Unione Sovietica di Stalin prendesse le armi contro i suoi vecchi alleati. *Red Alert 2* è ambientato due anni dopo e tutto sembra proseguire pacificamente, fino a che il leader socialista voluto dagli Alleati dopo la vittoria, il generale Romanov, decide che è giunto il momento della sospirata vendetta.

I nuovi scontri tra l'Unione Sovietica e gli Alleati, sfrutteranno lo stesso sistema di *Tiberian Sun*, anche se la Westwood ha deciso di usarne una versione alleggerita per aumentare la giocabilità. Comunque mancherà solamente il terreno deformabile e la qualità della grafica verrà leggermente ridotta, sempre per favorire il ritmo di gioco.

Per quanto riguarda le nuove unità, sembra che la prima scelta sia toccata ai sovietici. A parte la normale fanteria e i cani (storicamente usati, peraltro), potremo ammirare i frutti di un notevole balzo tecnologico. Vedremo quindi le "Tesla Trooper", con armi elettromagnetiche, i "Desolator", con armi a energia e truppe con poteri psichici, che "convincono" le truppe nemiche a passare dalla loro parte. Tra i mezzi ci saranno le "Kirov Airship", i carri armati "Tesla", "Rhino" e i cosiddetti "Apocalypse Tank". La raccolta di minerali non sarà più così pericolosa, visto che i mezzi russi avranno una torretta in funzione difensiva.

L'Occidente avrà dalla sua truppe più tradizionali, tra cui spie, i "Tanyas" (che possono attraversare corsi d'acqua) e corposi quantitativi di carri armati. Per respingere le orde corazzate nemiche, gli Alleati potranno poi contare su mezzi appositi, come i "Terror Drone", sorta di ragni meccanici suicidi che esplodono vicino alle unità corazzate nemiche. La guerra navale non è stata trascurata e potremo vedere le normali portaerei e i sottomarini affiancati da delfini da un lato e da gigantesche piovre psichiche dall'altro.

Insomma, malgrado qualche cambiamento, nulla di nuovo su questo fronte e, pur non volendo emettere giudizi affrettati, ci si chiede se sia saggio percorrere ancora una strada già ben battuta da eserciti di concorrenti.





"POTREMO AMMIRARE I FRUTTI DI UN NOTEVOLE BALZO TECNOLOGICO"

LAVORI IN CORSO

Al contrario di quanto accade con i mezzi, sembrerebbe che per i nuovi edifici saranno gli Alleati a fare la parte del leone. Potremo quindi usare la "Weather Machine", in grado di provocare tempeste ioniche sulle basi sovietiche, con i relativi fulmini e gli edifici distrutti. Ammireremo poi la "Solar Tower", che prevedibilmente sfrutta l'energia solare per distruggere gli attaccanti. Sarebbe interessante sapere se questo edificio risentirà della notte, anche se la cura dimagrante imposta al sistema di *Tiberian Sun* farebbe pensare il contrario.


Ritmo più veloce, nuovi edifici e mezzi. Però, perché non in 3D?

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Westwood

Nazionalità: USA

Nati nel: 1985

Quanti sono: È un segreto gelosamente custodito

Storia: Nata in un garage per opera di Brett Sperry e Louis Castle, la Westwood ha incominciato a guadagnare fama con giochi come *Eye of the Beholder*, per poi rivoluzionare il genere strategico con il famoso *Command & Conquer*.

Li conosciamo per: *Command & Conquer, C&C: Red Alert, C&C: Tiberian Sun, Lands of Lore I - III, Dune II, Blade Runner, Nox.*

ATTENDERE PREGO!

Ancora nessuna data certa per l'invasione dell'Europa, anche se i piani parlano della fine dell'anno.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DIECI PAGINE

SPECIALE

COMPUTER CONTRO CONSOLE

Alcuni annunci recenti potrebbero mettere paura...

Nel corso di un paio di mesi, tre dei principali sviluppatori di videogiochi per computer hanno dichiarato che i loro progetti successivi saranno, presumibilmente, creati fin dall'inizio per funzionare al meglio sulle console di nuova generazione come PlayStation 2 e X-Box. Queste dichiarazioni hanno spinto molti commentatori a lamentare la prossima morte del PC come sistema da gioco – ma noi siamo di un altro avviso, per varie altre ragioni. Innanzitutto, abbiamo una questione di numeri: anche se è possibile che le prossime console raggiungano un considerevole numero di pezzi venduti, i PC continueranno a essere la macchina ideale per tutti i compiti da ufficio e simili, risultando così in una base di installato nettamente superiore a quella di qualunque console.

"Microsoft si darebbe mai la zappa sui piedi?"

Una seconda ragione per cui i giochi per computer difficilmente scompariranno davanti all'avvento delle console è, chiaramente, il progresso continuo della tecnologia dei primi.
Quando verrà lanciato X-Box (si parla della fine dell'anno prossimo) probabilmente le CPU a 1 GHz o più saranno abbastanza diffuse, e le schede video saranno probabilmente veloci almeno il doppio delle attuali – e l'anno successivo saranno ancora più potenti, mentre le console rimangono uguali per tutto il ciclo vitale.
Un altro motivo per cui non temiamo la dipartita dei PC come macchine da gioco è il fatto che, a differenza di quello che succede nel mondo delle console, lo sviluppo dei giochi è relativamente semplice ed economico – anche nella peggiore delle ipotesi, non avremo da pagare i diritti d'autore ai produttori del PC. Questo stesso motivo, inoltre, è quello che porta il computer a essere la piattaforma ideale per l'innovazione – la maggior parte dei giochi per console sono, e rimarranno, giochi di guida o picchiaduro, perché ci si possono aspettare buone vendite, mentre lo sviluppatore di un gioco per PC può cercare altre strade.
Infine, se ancora non fossimo convinti, chiediamoci una cosa: Microsoft si darebbe mai la zappa sui piedi, creando una console che possa rubare mercato ai PC? Secondo noi, no...

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

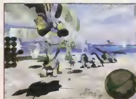
Al momento non si sa per quale piattaforma verrà pubblicato *Halo* inizialmente – ma dato che lo sviluppo è stato basato perlopiù su PC, ci aspettiamo che ci arrivi.

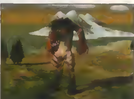


MAGIC THE GATHERING INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA

Duelli di magia fatti in casa

I duelli tra maghi sono un classico elemento della narrativa fantastica e noi, da videogiocatori accaniti, siamo sempre rimasti affascinati dall'idea di governare le forze della natura, scagliare fulmini, evocare angeli e demoni contro i nostri nemici... E allora, perché non assecondare certe sane manie di grandezza con un gioco che permette tutto questo e ben altro ancora? "Magic The Gathering" è conosciuto in Italia con il nome di "Magic L'Adunanza" ed è un gioco di carte collezionabili.
Sfidiamo gli amici con il nostro mazzo personale, dove ogni carta corrisponde a una magia differente, scambiamo le carte, cerchiamo le più rare e introvabili, come con le figurine dei calciatori. L'Enciclopedia Interattiva della Wizard of the Coast ci permetterà di comporre il mazzo dei nostri sogni e sfidare l'abilità dei campioni di tutto il mondo, grazie a sfide on-line.





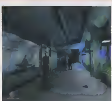
GANGSTER 2

Simulatore di malavita in tempo reale (e senza morale)
PAG. 20



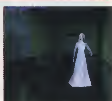
NEOCRON

Un intero mondo in stile cyberpunk per questo gioco online.
PAG. 21



THE UNHOLY

Prepariamoci a fare più di un balzo sulla nostra sedia...
PAG. 21





SPARATUTTO

SERIOUS SAM

Uno dei più interessanti sparatutto in arrivo – e non è americano.

Un team di sviluppo croato è responsabile di una delle più divertenti aggiunte al genere degli sparatutto – *Serious Sam*, attualmente disponibile solo in versione "technology demo", cioè una versione di prova delle tecnologie di gioco.
Il punto cruciale di Serious Sam, oltre a una grafica davvero notevole (sebbene richieda computer e scheda video dell'ultima generazione) è un ritorno allo stile di gioco dei primi sparatutto. Basta con tutti questi puzzle, basta con enigmi e rallentamenti: quello che vogliamo sono i nemici, tanti e divertenti – e *Serious Sam* sembra proprio quello che fa per noi.

■ ***Serious Sam* si può scaricare da www.croteam.com – attenzione, perché sono 47 MB di download, e richiede un signor computer per girare.**

AVVENTURA

A SANGUE FREDDO

Fare la spia non è un lavoro semplice

Una delle serie di avventure punta-e-clicca "classiche" più amata dai videogiocatori è senza dubbio quella di *Broken Sword* – una giocabilità intelligente, enigmi della giusta difficoltà e una notevole attenzione alla trama hanno reso i due giochi della serie dei veri e propri successi – e tutto ci fa pensare che il nuovo gioco degli sviluppatori Revolution Software, intitolato *A Sangue Freddo* seguirà le orme dei predecessori. La trama ci vede nei panni di John Cord, un agente segreto britannico che al risveglio, si trova nel bel mezzo di un interrogatorio – e l'unica cosa che si ricorda è di essere stato tradito! Man mano che il gioco procede, dovremo risolvere enigmi di vario tipo e difficoltà, riguadagnando nel frattempo i ricordi, fino a scoprire chi è stato a tradirci.
I punti di forza del gioco promettono di essere la grafica, estremamente immersiva e realistica (anche se utilizza sfondi precalcolati), una trama degna di un film di Hollywood e l'intelligenza degli enigmi. Adesso è forse troppo presto per dirlo, ma sembra che la Revolution Software abbia nuovamente delle carte vincenti.

■ **Ubi Soft ci gelerà il sangue subito dopo l'estate.**





In queste immagini mancano le ombre in tempo reale, che dovrebbero venire implementate nella versione finale.

PILLOLE

LE STELLE NELLE MANI

Gli appassionati di strategie ricorderanno certamente *Mesters Of Orion* e il suo seguito - e saranno felici di sapere che Hasbro he ennunciato le prossima uscite di un terzo cepitolo della serie. I pochi dettagli trapelati sono piuttosto veghi - si sa che il gioco, sviluppato dalle Quicksilver, conterrà otto razze e che porrà l'accento più sulla porzione politico/diplomatica che sul combattimento. *Masters Of Orion III* dovrebbe essere disponibile nel tardo 2001.

TURISTA O COLONNELLO

Immaginiamoci di essere in una piccola repubblica sudamericane: preferiremmo essere dei turisti, che henno come unica preoccupezione scegliere se prendere un daiquiri elle benena o une coce, oppure preferiremmo essere gli spietati dittetori dello statereilo in questione? Se la nostra risposta è le seconde, potremmo trovare interessente *Tropico* della Take 2, in errivo



probabilmente per le fine dell'anno: interpreteremo il comandante delle giunta (presumibilmente golpista) delle piccola nezione, e dovremo occuparci del benessere dei nostri sudditi, nel più puro stile manegeriele. Una eggiunte interessante, però, è l'idea che sie noi, sia il nostro popolo, saremo dotati di personalità distinte, in grado di influenzare lo svolgersi del gioco...

GESTIONALE

GANGSTERS 2

Una proposta che non possiamo rifiutare

Qualcuno si ricorderà di *Gangster*, il gioco strategico ambientato nel mondo della mala. Il titolo era piuttosto complesso ma ampiamente soddisfacente, a causa di un sistema che univa in maniera intelligente sezioni a turni e sezioni in tempo reale. Siamo venuti a conoscenza del fatto che gli sviluppatori Hothouse - già responsabili dell'ottimo *Abomination* - sono in fase avanzata di produzione del seguito, che dovrebbe risolvere la maggior parte dei problemi del primo. In particolare, le due innovazioni più interessanti riguardano l'abbandono delle sezioni a turni e l'introduzione di "alberi genealogici", che permetteranno ai nostri uomini di guadagnare esperienza nel corso del gioco, nonché di trasferirli tra la quindicina di città che comporranno *Gangster 2*.
Da non trascurare è anche il tentativo di migliorare l'interfaccia, che dovrebbe quindi diventare più efficiente e intuitiva, con un più semplice accesso ai vari pannelli di gestione.



La grafica rimarrà basata su una visuale isometrica, come nel precedente.



■ ***Gangster 2* dovrebbe diventare il ras del quartiere nel gennaio 2001.**

STRATEGIA

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Speriamo che resistere non sia inutile...

La Red Storm Entertainment ha finalmente diffuso qualche immagine (e qualche informazione!) su *Freedom: First Resistance*, basato sulla omonima saga fantascientifica di Ann McCaffrey. Si tratterà di una avventura in terza persona (con una copiosa dose d'azione, naturalmente) incentrata sugli sforzi di un minuscolo gruppo di umani che si ribellano al dominio alieno che è stato imposto alla Terra. Nei panni di Angel Sanchez, una irriducibile ribelle, dovremo muoverci con cautela per la Terra devastata dagli attacchi e dal dominio alieno, trattando con i personaggi non giocanti laddove possibile, nascondendoci spesso e combattendo quando sarà inevitabile. Dal punto di vista della grafica, il gioco sarà basato sul sistema di *Rogue Spear*, al quale verranno aggiunte nuove capacità e animazioni - niente male, insomma.

■ **La data di uscita non è ancora stata annunciata, ma ci possiamo aspettare che *Freedom: First Resistance* arrivi verso Natale di quest'anno.**



Non è ancora chiaro se potremo sfidare i nemici a un duello a mezzogiorno.

GIOCO DI RUOLO ONLINE

NEOCRON

Chip, impianti e sushi

Il mondo dei giochi di ruolo online sembra davvero essere la terra promessa degli sviluppatori: praticamente, ogni casa si sta impegnando per sfornarne uno o più, e molti sembrano alquanto interessanti. L'ultimo aggiunto alla lista è *Neocron*, in fase di progettazione da parte della Reakktor Media – una sorta di interpretazione cyberpunk del genere. Il gioco sarà ambientato in una città futuristica (terribilmente inquinata, chiaramente), realizzata interamente in grafica 3D, nella quale i giocatori potranno svolgere i loro più o meno loschi affari. Apparentemente, dovremmo essere in grado di commerciare, di impegnarci in missioni di vario tipo e, addirittura, di costruire dei cyborg. Una delle caratteristiche interessanti del gioco sembra essere la possibilità di avere appartamenti privati, che ci permetteranno la più totale privacy nei nostri commerci.

■ ***Neocron* dovrebbe essere disponibile per l'anno prossimo**


Non potremo evitare di pensare a "Blade Runner".

SPARATUTTO

THE UNHOLY

L'eterna lotta tra il Bene e il Male continua...

Capita raramente che un videogioco faccia *veramente* paura – parliamo di saltare sulla sedia e di voler dormire con la luce accesa – ma talvolta succede, e forse *The Unholy* avrà le carte in regola per darci quelle sane scosse di adrenalina che cerchiamo. Sviluppato dal team Other Worlds Interactive, in questo sparatutto verremo messi alla ricerca di un certo St. John, scomparso misteriosamente qualche tempo prima. Nella nostra ricerca, che ci vedrà accompagnati anche da un alleato pilotato dal computer, ci troveremo a esplorare ambienti di vario tipo – catacombe egizie, foreste infestate di zombi e via dicendo.
Secondo gli sviluppatori, il gioco punterà molto sulla suspense, grazie alla musica d'atmosfera e agli ambienti di gioco, evitando quindi di soffocare il giocatore con dozzine di nemici, il che detrarrebbe dalla tensione.

■ **Non si sa ancora chi pubblicherà *The Unholy*, ma gli sviluppatori contano di averlo pronto per la primavera dell'anno prossimo.**





PILLOLE

GRAVITÀ ZERO

Mescolare i generi è un'impresa che può portare a buoni risultati – e *Zero-G Marines* potrebbe riuscire a farlo, unendo l'azione tipica degli sparatutto a un approccio seriamente strategico. Nei panni del comandante di una squadra di marine spaziali, infatti, sarà nostro compito riprendere delle stazioni spaziali catturate dal nemico e, per farlo, dovremo occuparci sia di decisioni strategiche (come la scelta del personale e dell'equipaggiamento) che più prettamente tattiche, alle quali sembra si unirà la possibilità di pilotare direttamente i veicoli presenti in gioco e, presumibilmente, di "entrare" nei nostri uomini e dirigerli direttamente.

LÀ, IN MEZZO AL MAR...

Una interessante variazione sul genere dei giochi strategici in tempo reale dovrebbe arrivare da Take 2 nel giro di qualche mese. Parliamo di *Age Of Sail 2*, in cui dovremo metterci nei panni dei comandanti di una flotta di velieri, a cui dare gli adeguati ordini di movimento grazie a un sistema a turni, prima di darci al combattimento vero e proprio nella fase in tempo reale.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Tanta voglia di rivincita per cancellare i maledetti supplementari di Rotterdam...

1 - EURO 2000 (Electronic Arts)	GIU 00, 9
2 - F1 2000 (Electronic Arts)	APR 00, 9
3 - Dark Reign 2 (Activision)	LUG 00, 9
4 - Force Commander (LucasArts)	MAG 00, 7
5 - Vampire: The Masquerade- Redemption (Activision)	LUG 00, 8
6 - Tomb Raider - The Last Revelation (Eidos)	GEN 00, 8
7 - Starlancer (Microsoft)	GIU 00, 8
8 - Superbike 2000 (EA/Milestone)	MAR 00, 9
9 - Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
10 - Final Fantasy VIII (Eidos)	MAR 00, 9
11 - Soldier of Fortune (Activision)	APR 00, 8
12 - UEFA Champions League (Eidos)	LUG 00, 7
13 - Messiah (Virgin)	FEB 00, 8
14 - Dark Project II	GIU 00, 7
15 - Nox (Electronic Arts)	APR 00, 8
16 - Shogun: Total War (Electronic Arts)	GIU 00, 9
17 - L'Impero delle Formiche (Microids)	MAG 00, 8
18 - EverQuest: The Ruins of Kunark (Ubisoft)	LUG 00, 8
19 - Asheron's Call (Microsoft)	MAG 00, 8
20 - MDK 2 (Virgin)	LUG 00, 8

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!

I PIÙ ATTESI



CONCORSO

HANNO VINTO!

Ecco finalmente l'elenco completo dei vincitori del concorso "Tutti in pista"

HANNO VINTO I VOLANTI:
Luca Bragaglio
Stefano Borin

HA VINTO IL JOYPAD:
Giampaolo Pompei

HANNO VINTO LE CUSTODIE PORTA-CD:
Antonio De Felice
Luigi Azzarone
Andrea Pelosini
Davide Ghezzi
Ciro Marotta
Giovanni Farneti
Giulio Paolucci
Antonio Simula
Nicola Gasparotto
Alessandro Mennillo
Emanuela Ronchi
Giovanni Cossu
Andrea Nicoletti
Tiziano Bonano
Renato Cicatelli
Fabio Menta
Nicola Negri
Francesco De Nicola
Alessandro Fellini
Simone Albertini
Giuseppe Barbetta
Mauro Mattioli
Alessandro Piddinu
Ivan Savioli
Andrea Dietre
Massimiliano Starvaggi
Fabrizio Quaini
David Biondi
Matteo Pittoni
Gino Fabrizio Govi

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita in Olanda e nella Repubblica Ceca...

OLANDA	REPUBBLICA CECA
1. The Sims	1. Soldier Of Fortune
2. Starlancer	2. The Sims
3. Soldier Of Fortune	3. NFS: Porsche 2000
4. Force Commander	4. Quake III Arena
5. Imperium Galactica II	5. FIFA 2000

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



EURO 2000 (Giu 00, 9)
Gli Europei di calcio offrono lo spunto per rinverdire la passione per il calcio su computer. La formula più attuale del football targato EA è stata ulteriormente migliorata, equilibrando l'efficacia del reparto difensivo. Nomi dei giocatori, formazioni, casacche ufficiali e la possibilità di rigiocare tutti i campionati dal1960.



MDK 2 (Lug 00, 8)
Il seguito di uno dei titoli più azzeccati di sempre non ci lascerà nemmeno il tempo di capire dove eravamo rimasti. Eccoci proiettati nuovamente nello strampalato futuro in cui la terra è minacciata dall'invasione dei malefici Steamriders. Tanta azione, ambienti di gioco impressionanti e tre personaggi dallo smalto inossidabile.



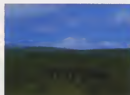
DARK REIGN 2 (Lug 00, 9)
Gli elementi tipici dei giochi strategici in tempo reale trovano nuova linfa vitale nel secondo capitolo di *Dark Reign*. Ancora una volta, abbiamo a che fare con due fazioni in lotta, ma l'equilibrio tra le forze in campo e l'utilizzo intelligente degli elementi grafici fanno sì che l'arte della guerra risulti la vera protagonista.



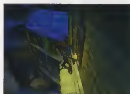
QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)
Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.



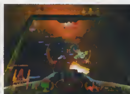
F1 2000 (Apr 00, 9)
Una simulazione di guida divertente e giocabile, che ci permetterà di affrontare gare intense negli abitacoli delle vetture della massima serie automobilistica. Tante opzioni di gioco, la possibilità di emozionanti sfide multigiocatore e i diritti ufficiali per la stagione 2000, nell'ennesimo successo sportivo targato EA.



SHOGUN: TOTAL WAR (Giu 00, 9)
Un titolo strategico in tempo reale che rappresenta lo stato dell'arte nel suo genere. Saremo un signore della guerra nel Giappone feudale, impegnato in una lotta di conquista senza quartiere. Tanta atmosfera, molte unità e una solida intelligenza artificiale. Da non perdere.



VAMPIRE: THE MASQUERADE (Lug 00, 8)
Un cammino di tenebra attraverso i secoli, una lotta spietata tra vampiri e la ricerca dell'amore eterno. Come resistere al richiamo di questo gioco di ruolo? L'atmosfera è curata nei dettagli, compreso quello di poter controllare fino a quattro compagni di sventure. La "Mascherata" ci attende.



STARLANCER (Giu 00, 8)
Dai creatori della saga di *Wing Commander*, un nuovo gioco che ci condurrà negli spazi siderali. Come piloti da caccia del 45° Volontari, vivremo l'evolversi del conflitto per il possesso del sistema solare. Tra battaglie stellari mozzafiato assisteremo alla nascita di una nuova entusiasmante serie spaziale.



ASHERON'S CALL (Mag 00, 8)
Un mondo fantastico, dove giocatori in carne e ossa provenienti da ogni parte del nostro pianeta vestono i panni di misteriosi stregoni e intrepidi guerrieri. Un sogno per tutti gli appassionati di giochi di ruolo su computer, un incubo per chi deve pagare la bolletta telefonica alla fine del mese.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

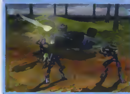
Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

BALDUR'S GATE II
(Bioware/Virgin)



Sembra confermato che *Baldur's Gate II: Shadows Of Amn* comparirà sugli scaffali dei negozi verso settembre e non, come precedentemente affermato, nell'autunno inoltrato. Le ragioni di tanta grazia sono da ricercarsi principalmente nel fenomenale attaccamento al lavoro dei creativi della Bioware e, naturalmente, anche nel fatto che hanno dovuto correggere molti bachi in meno che nell'originale. Tutto questo potrebbe cambiare nell'arco di un secondo, ma la casa canadese è rinomata per rispettare le scadenze.

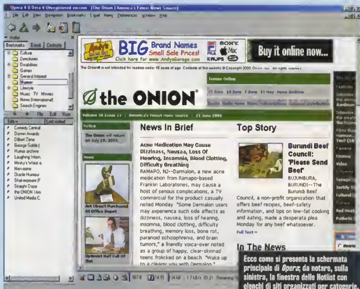
HALO
(Bungie)



Un altro piccolo passo verso la conquista del mondo o semplicemente un'acquisizione che ci garantirà la possibilità di gustare uno dei giochi più belli mai prodotti? Il dilemma rimarrà senza risposta ancora per un po' di tempo. Per il momento limitiamoci a considerare i fatti, e questi dicono che giugno ha visto l'acquisizione della Bungie da parte di Microsoft. La speranza dei videogiocatori su Computer è che la sempre meno fantomatica console della casa di Seattle, l'X-Box per intenderci, non si appropri dell'attesissimo *Halo*. Le ultime indiscrezioni lo volevano in uscita per marzo, ma ora chi può dirlo?

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

QUANDO INIZIAMO A COLLEGARCI A INTERNET, TUTTO QUELLO CHE CI SERVE È UN BROWSER. MAN MANO CHE PASSA IL TEMPO, SCOPRIAMO SEMPRE CHE C'È ANCORA QUALCOSA CHE CI PUÒ SERVIRE...



Ecco come si presenta la schermata principale di *Opera*; da notare, sulla sinistra, la finestra delle Hotlist con elenchi di siti organizzati per categorie.

IL BROWSER

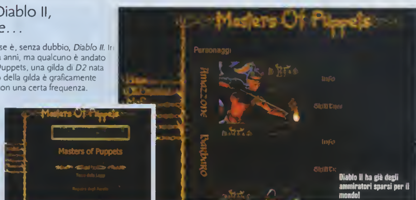
La maggior parte degli utenti ha installato Internet Explorer assieme a Windows 98, però questo non significa che non si possa trovare un altro browser, magari più adatto alle nostre esigenze.
Innanzitutto, non possiamo evitare di nominare Netscape Communicator (www.netscape.com): il grande concorrente di Internet Explorer, ormai giunto alla versione "stabile" 4.73 e alla versione 6 "anteprima", è un ottimo prodotto, carico di opzioni e piuttosto veloce in tutte le sue funzioni.
I due problemi principali di Netscape sono un supporto non più unanime da parte dei creatori di siti web (che spesso vengono ottimizzati per la visualizzazione in Explorer) e le considerevoli dimensioni del file d'installazione - scaricare oltre 12 MB non è certo questione di pochi secondi, se siamo collegati via modem. Una alternativa da non trascurare è Opera (www.opera.com), un browser indipendente e totalmente aderente allo standard HTML 4.0, che offre prestazioni spesso pari, talvolta superiori, a quelle dei due browser più noti - soprattutto considerando che la sua versione senza Java (ma con Javascript) è grande meno di due MB, e funziona anche su computer con 4 MB di memoria!
L'unico svantaggio di Opera è il costo - 35 dollari, che non è poco se pensiamo che i due principali concorrenti sono distribuiti gratuitamente.

CLAN: HTTP://DIABLOITALIA.COM.COM/MOP

GILDA: MASTER OF PUPPETS

Dato che è arrivato Diablo II, *cogliamo l'occasione...*

Una delle grandi uscite di questo mese è, senza dubbio, *Diablo II*. In molti lo stavano aspettando ormai da anni, ma qualcuno è andato anche oltre. Parliamo dei Master Of Puppets, una gilda di *D2* nata ben prima dell'arrivo del gioco. Il sito della gilda è graficamente curato, e sembra venire aggiornato con una certa frequenza. Segnaliamo in particolare la considerevolissima sezione dedicata all'anteprima del gioco (che immaginiamo cambierà presto nome), ricca di informazioni utili su tutti gli aspetti di *Diablo II*. Non mancano naturalmente i collegamenti a siti interessanti e varie opportunità di contatti, sia tra "Accoliti" (i membri della Gilda) che con i curatori del sito.

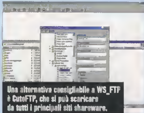


Diablo II ha già degli ammiratori sparsi per il mondo!

LA POSTA
Anche per quanto riguarda la posta, la maggior parte degli utenti non ha necessità particolari, visto che l'installazione standard di Windows 98 e Internet Explorer contiene anche Outlook, più che adeguato alle esigenze comuni. Chi vuole qualcosa di più (o vuole evitare i problemi che possono sorgere dall'utilizzo di Outlook), comunque, può trovare molti altri client di email, con funzionalità più o meno avanzate. Il più interessante è probabilmente Pegasus Mail (pegasus.usa.com), un programma totalmente gratuito e pieno fino all'orlo di funzioni avanzate - dalla crittografia, al supporto per plugin esterni, alle funzioni automatizzate che si possono svolgere sui messaggi in arrivo. Vale comunque la pena di sottolineare che non contiene un lettore di newsgroup (i "gruppi di discussione") - potremo comunque utilizzare quello incluso in Outlook o nell'installazione completa di Netscape Communicator.

I MESSAGGI IN TEMPO REALE
I programmi per messaggistica immediata sono un ideale complemento alla email tradizionale - dal popolarissimo ICQ (www.mirabilis.com) a AOL Instant Messenger (che troviamo nell'installazione standard di Netscape) a Microsoft NetMeeting (che si trova invece nell'installazione standard di Internet Explorer). Dal punto di vista pratico, questi programmi sono sostanzialmente equivalenti - l'unica grossa differenza è data dalla loro non-compatibilità. Una volta scoperto quale viene utilizzato dalle persone con cui vogliamo comunicare, basta usare quello: in caso contrario, non potremo scambiarci messaggi.

PER TRASFERIRE FILE
Il protocollo FTP rimane il sistema più efficiente per scambiare file di grosse dimensioni nei due sensi. Infatti, sebbene i browser siano in grado di scaricare file anche usando il protocollo FTP, in modo totalmente trasparente, quando siamo noi a dover "caricare" un file, la cosa diventa problematica. Sebbene Windows includa un client FTP, infatti, si tratta di una versione molto arcaica, a linea di comando, e di uso piuttosto difficile. Si trovano comunque alternative di vario tipo e qualità senza grossi problemi. Noi consigliamo WS_FTP (che si può scaricare da moltissimi siti shareware/freeware), piuttosto semplice da usare e davvero completo. Sempre a proposito di file di grosse dimensioni, sono in circolazione alcuni programmi che permettono di recuperare i download interrotti, salvandoci così da improvvise interruzioni attorno al 90% di scaricamento.
I due più famosi, che ci sentiamo senz'altro di consigliare, sono GetRight (www.getright.com) e Go!Zilla (www.gozilla.com). Le funzionalità di entrambi sono sostanzialmente equivalenti - l'unica differenza è che quest'ultimo, anche nella versione non registrata, non ci impone fastidiosi ritardi prima di iniziare il download.


Una alternativa consigliabile a WS_FTP è CuteFTP, che si può scaricare da tutti i principali siti shareware.

VOX POPULI

http://digilander.iol.it/torrelminster
Un interessante sito dedicato al mitico *Baldur's Gate*.

http://www.gianlucamarino.com/
Sito personale di un artista grafico di notevoli capacità.

http://www.tommy3000.it
Un altro sito personale, con sezioni dedicate anche al gioco (e al guadagno!) in rete.

http://www.ferrariworld.cjb.net/
Un sito interamente dedicato alle Rosse di Maranello.

http://members.xoom.it/Free_Eagol/eagolclaw.htm
Il sito del clan Eagol Claw, specializzato in giochi strategici in tempo reale.

L'ANGOLO DI MULTIPLAYER.IT

Ogni mese, gli specialisti di Multiplayer.it ci consigliano le mappe migliori della Rete!





La rete pullula letteralmente di materiale amatoriale per *Quake 3 Arena*. È facile imbattersi in archivi di centinaia di mappe, modelli, Mod e altro, e non è sempre facile orientarsi tra le innumerevoli proposte, anche perché a volte la realizzazione tecnica non è esattamente impeccabile e si rischia di far lavorare a vuoto il proprio caro modem. Quali scegliere? Beh, a questo ci abbiamo pensato noi! Questo mese infatti proponiamo alcune mappe prese dall'archivio di Quakeitalia che spiccano in modo particolare per la loro qualità e per la cura con cui sono state costruite. Cominciamo partendo da...

CORIOLIS STORM
Questa mappa ha un elevato grado di personalizzazione, con molte texture nuove. L'impianto di base è quello di un avamposto militare oramai abbandonato, in un pianeta desertico ispirato a un episodio di *Starcraft*. Cinque o sei giocatori rappresentano il numero ideale per un deathmatch. La connettività è più che buona, così come la distribuzione delle armi (manca solo il BFG). La struttura si sviluppa sostanzialmente su due livelli. Quello inferiore è immerso in una leggerissima nebbiolina che rafforza molto la sensazione di "abbandonato" e crea sicuramente atmosfera. Le dimensioni relativamente piccole della mappa rendono il gioco molto veloce e furioso, ma comunque con possibilità tattiche sfruttando le vie di fuga e l'attacco dall'alto. Utile il "rocket jump" in un paio di posizioni per raggiungere l'armatura rossa e il Quad Damage che è in rotazione con un Haste. Insomma: una mappa riuscita sia dal punto di vista architettonico che della giocabilità.

ISTRUZIONI: L'installazione è molto semplice, apriamo l'interfaccia del CD di GMC di questo mese, clicchiamo su "Demo" e poi su "Mappe Quake 3". Apparirà una finestra contente dei file zippati. Dovremo decomprimere i file nella directory baseq3 di *Quake 3 Arena*. Per lanciare le mappe e giocare contro i Bot scegliamo "single player", "skirmish" e facciamo scorrere l'elenco delle mappe verso destra fino a raggiungere quella desiderata. Generalmente le mappe nuove si trovano dopo quelle originali della id. Dalla schermata successiva è possibile scegliere contro quali e quanti Bot misurarsi e la loro abilità, e inoltre si può impostare un limite di tempo per la partita (Timelimit) o un limite di uccisioni (Fraglimit). Un'altra strada (sempre dopo aver decompresso il file) è di usare la console (tasto"\" a sinistra dell'uno) e digitare "\map nomemappa" senza le virgolette

I MAGNIFICI 5

http://volftp.mondadori.com/
Uno dei più forniti archivi di software in Italia. Ottimo per trovare utility.

http://www.mediabuilder.com/
Considerevole collezione di risorse per i webmaster – dalle gif animate ai tipi di carattere.

http://www.freedom[illegible].net/
Il miglior provider per un sito personale. Se vogliamo creare il nostro sito privato, andiamo qui!
Nota: è in inglese, e per webmaster con una certa esperienza.

http://www.repubblica.it/
La versione online del quotidiano, con moltissimi articoli in archivio e ottime capacità di ricerca.

http://www.multiplayer.[illegible]
Un ottimo sito sul mondo dei giochi online, con una vastissima area file. Da questo mese, su queste stesse pagine troveremo le mappe, i MOD e le "varianti" consigliati dagli esperti di Multiplayer.it!

ASHERON'S CALL

VOCI DALLE DIRELANDS

La vita continuerà nel nome di Asheron!

Le armate degli Shadows ... solo il ricordo fa tremare ancora i guerrieri che hanno preso parte alla battaglia e nella locanda di Fort Thetana un gruppo di maghi finalmente svela il mistero dell'attacco. A parlare è Hideaki, morto durante gli scontri e risorto a nuova vita grazie al potere di Asheron: "Non fatevi ingannare dal mio aspetto, sebbene sembri nuovo di questo piano della realtà sappiate che ho solcato queste terre molto tempo prima della maggior parte di voi. Il sigillo è sciolto. Gli Shadows hanno attaccato guidati da una forza mistica, marionette nelle mani di arcane creature. Siamo stati sciocchi, ci hanno solo distratto! Nuovi portali sono sorti ovunque per portare nel nostro mondo creature ben più terrificanti di quelle che conoscevamo ... i golem di diamante, gli scheletri cavalieri dagli sconfinati poteri magici e tutta la stirpe dei Lugian, guidati dai Titani, i loro condottieri, si sono riversati per le lande di Dereth. Le loro cittadelle sono ovunque e mai più di adesso necessitiamo di una strategia compatta per ..."


Un nuovo Malus è risorto, più forte e determinato che mai.

Le sue ultime parole vengono interrotte da uno schianto: la porta sta cedendo e il forte è in pericolo! Ecco, tutti si riversano al di fuori delle costruzioni, un esercito di Scheletri e Shadow, Golem e Drudge si stanno riversando contro il forte. Poi la battaglia. Come narratori della storia di Dereth non possiamo rimanere al di fuori dello scontro, ci gettiamo nella mischia e con le doti di curatori donateci di Asheron stesso portiamo salvezza a molti corpi esanimi. Dietro Malus Taradon delle risa mostruose preannunciano la sua dipartita: per la foga, in preda a una stoltaggine rara in un mago, non aveva lanciato i suoi incantesimi di protezione, e la sua fine è giunta ... Un ultimo grido esce dalle sue labbra insanguinate: "Ritornerò dagli abissi!". Poi il buio...

Malus Taradon di Craigstone

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Ho fatto giusto in tempo a informare gli stimatissimi lettori della prodigiosa nascita (quasi spontanea) del mio indirizzo email, il mese scorso, e già è cambiato... Ebbene sì: anche io ho traslocato, e ora il mio indirizzo è **gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it**. Scrivete numerosi! Non troppo numerosi, anzi, visto lo spazio che mi hanno lasciato...

Ciao,
vorrei sapere la data di uscita di *Ultima Online II* e se per giocare, oltre al normale costo di collegamento, bisogna pagare anche un costo aggiuntivo (io penso che non sia vero ma un mio amico insiste, meglio essere sicuri). Rispondetemi al più presto all'indirizzo birth@libero.it
Live Long And Prosper!

Amico vulcaniano, la data di us[illegible]ta di *UO2* è ancora avvolta nelle nebbie dei tempi di sviluppo (e, fra l'altro, il nome fi[illegible]ale del gioco sarà *Origin: Ultima Worlds Online*). Se tutto va bene, dovrebbero farcela per Natale di quest'anno ... fossi in te, comunque, non tratterrei il respiro ... Comunque credo che sia molto probabile che *O UWO* utilizzerà [illegible] sistema di *Ultima Online*: per giocare si dovrà pagare una modica somma ogni mese, una volta [illegible]aduto il periodo "inclus[illegible]" nel gioco.

Ciao Nemesis!
Ti ho scritto per chiederti un favore, anche se mi aspetto una risposta da Mr (GMC)Kevorkian... Come si fa a giocare in rete a *Quake 2*? (sì, sono rimasto a *Quake 2*, sono un anziano ormai ...) Beh, invece da voi della redazione e da te, Nemesis, voglio gli auguri, perché il 17 luglio compio gli anni! Un saluto, un bacio e un abbraccio da Ciccio (il mio nome d'arte)
Lostregone@libero.it

Confidando nel fatto che il saluto fosse per me [illegible] e abbracc[illegible] alla [illegible]ara Nemesis) [illegible] soprattutto dal fatto che mi dai del Mister [illegible] gli aug[illegible] per il [illegible] sono [illegible] ti spiego [illegible] *Q2* [illegible] Server Browser [illegible] e il diffuso Server Browser e GameSp[illegible] che puoi scaricare da una quantità di siti diversi [illegible] ti suggerisco http://www.multiplayer.it/files/[illegible]tility/default.asp dove trovi [illegible] per utenti registrati che quella grat[illegible] [illegible]



Anche le donne fraggano...



ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Macchia Nera ci racconta le novità di Ultima Online.





David Gnomo è andato alla Star Room, uno dei tanti posti segreti di UO a cui si accede solo tramite passaggi nascosti.

INDIRIZZI UTILI

• Il gruppo di discussione di *Ultima Online* è it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
• Per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco all'indirizzo email uo4italy-subscribe@egroup.com
• Il sito del mese è http://www.bow.ubb.org/, dove troveremo tutti i segreti per diventare un provetto falegname e informazioni su tutti gli altri mestieri di *UO*.

L'avvento di *Reinassance* ha portato molte novità in *UO*, una di queste è il nuovo look delle case, grazie ai quattro nuovi tipi aggiunti. Il bello, però, non è il nuovo look, ma la possibilità di avere a disposizione un intero nuovo mondo vergine sul quale piazzare le nuove dimore: Trammell. Uno dei più gravi problemi che assillava *UO* negli ultimi tempi, infatti, era la completa mancanza di spazio per poter piazzare nuove abitazioni, problema risolto dalla decisione di avere due mondi paralleli. Sui server Europei, il piazzamento delle case sarà diviso in due fasi: prima si occupano gli spazi liberi su Felucca; poi, a distanza di qualche tempo, si inizierà a colonizzare l'incontaminata terra di Trammel.
In passato il team di sviluppo ha avuto qualche problema, ma ora per fortuna è tutto sistemato e sembra che la carenza di terreno e di alloggi non sarà più un problema in *UO*, permettendo così ai giocatori di mettere a profitto il frutto delle loro fatiche.
Passando ad altro, segnaliamo l'apertura di un paio di nuovi server non ufficiali, il cui elenco completo si può trovare nelle FAQ di ThunderHammer/Diabolos - reperibili sia sul gruppo di discussione che sulla mailing list (di cui diamo l'indirizzo più in basso).
Purtroppo, nonostante le molte novità - o forse proprio per questo - alcuni "storici" giocatori di *UO* lo stanno abbandonando ma, a giudicare dai molti nuovi giocatori che si vedono in giro per Britannia, sembra che la Origin abbia visto giusto ancora una volta con il rilascio delle ultime patch.
Sul fronte delle gilde segnaliamo la nascita di una megagilda italiana che si chiama: **Elvish Brotherhood of the Dragon** (EBD) su Europa. La gilda (i guildmaster sono Shoma, Sir Sisto, Pendragon e Typhon), attualmente tra le dieci gilde più numerose del server, è nata dalla fusione di 3 gilde tra cui i CDD. Potremo trovare altre informazioni sugli EBD al sito http://space.tin.it/giochi/dametope
Sempre in tema di gilde dello shard Europa, dobbiamo segnalare una grossa crisi tra i WMJ (WarMages of Justice), la prima gilda italiana di Europa. Speriamo che il simpatico guildmaster Stefano sappia condurre i suoi fedeli fuori dai problemi del momento e che la gilda continui a sfornare buoni e onesti giocatori di UO, cosa che da tempo fanno anche i CIW sul server Drachenfels anche se alcuni "vecchi" membri hanno preferito andarsene per differenza di vedute con il guildmaster Axel.
Come tutti sanno, fare il mercante può essere molto redditizio - chi sa farlo nel modo giusto può guadagnare davvero bene. Per esempio, uno dei più noti imbonitori di Europa, Swarz, è ora proprietario di una torre e di 3 case. La sua situazione, però, non era priva di pericoli: qualche tempo fa uno sconosciuto è riuscito a impossessarsi della sua password, rubandogli praticamente tutto!
Per fortuna, Swarz è un duro, e lavorando sodo è riuscito a tornare ricco come prima, e anche di più. Prendiamo questa storia come esempio di una importante regola di *UO*: si deve stare sempre all'erta. Manteniamo il nostro antivirus sempre aggiornato, e magari attiviamo anche un firewall - uno totalmente gratuito per gli utenti privati è Zone Alarm (che troviamo su http://www.zonelabs.com). Se lo impostiamo in modo opportuno potremo tranquillamente giocare e navigare senza nessun problema.
Nonostante il caldo opprimente anche questa volta siamo arrivati alla fine, ricordando che possiamo mandare racconti, fotografie, suggerimenti e tutto quello che riguarda *UO*, l'email è: Red_Stain@uomail.com
Ctrl B a tutti!

Macchia Nera
Red_Stain@uomail.com

MAX PAYNE

Un gioco tanto intenso da farci dimenticare *Quake III*? Forse...





Si possono leggere persino i numeri di serie sulla canna della pistola.

MAX PAYNE

Casa: Take 2

Sviluppatore: Remedy/ 3D Realms

Genere: Azione/ Avventura

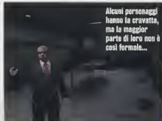
Requisiti di sistema: PII 400, 64MB RAM, Scheda 3D di seconda generazione

Internet: www.maxpayne.com

Nei negozi: "Quando sarà finito". Forse entro la prossima estate.

Perché aspettarlo È ispirato ai film d'azione di Hong Kong ed è ambientato a New York City.

DURANTE l'ultimo anno si è visto un vero e proprio proliferare di giochi ultra-violenti, di sparatutto tridimensionali e di titoli "horror", e spesso per descrivere questi prodotti si è utilizzato il nome di un regista di film d'azione molto noto, John Woo, che faceva da pietra di paragone. Sicuramente questo paragone è stato già molto abusato.
Il problema è che nella stragrande maggioranza dei casi, il regista cinese veniva tirato in ballo a sproposito, mentre con *Max Payne* non si può proprio non nominarlo: sarebbe come cercare di parlare di *Tiberian Sun* senza nominare affatto *Command & Conquer*. Il giocatore, infatti, assumerà il ruolo di un poliziotto duro e vissuto dotato di doppia pistola le cui azioni sono, per usare un altro termine assai sfruttato, molto cinematografiche. Insomma, si sente veramente l'influsso di Woo e del suo attore preferito, Chow Yun Fat. Il primo esempio sono certamente gli effetti speciali utilizzati nel gioco le telecamere si fermano e ruotano, seguendo la traiettoria dei proiettili, come nel film "Matrix", in modo da sfruttare appieno l'ambientazione grafica. Sarà possibile vedere l'azione da cecchino che stiamo intraprendendo in visuale soggettiva dal proiettile, fino ad arrivare all'obiettivo. Anche il rallentatore viene usato per rendere l'azione più drammatica e per dare più tempo al giocatore di

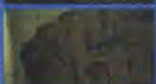

Alcuni personaggi hanno la cravatta, ma la maggior parte di loro non è così formale...



AMERICAN GRAFFITI

Per rendere il tutto il più realistico possibile, la Remedy ha mandato una squadre di grafici per le strade di New York a fotografare gli esempi più interessanti di graffiti murali giovanili. Probabilmente avranno assoldato della guardie del corpo per proteggersi durante questa ricerca pericolosa. Mentre attendiamo di giocare in un ambiente che descrive le miserie altrui, possiamo ammirare queste immagini tratte dal gioco che dimostrano la perizia con cui questa missione è stata portata a termine.


I non adepti vedranno le scritte come questa semplicemente come un cumulo di ghirigori.


Forse gli artisti di strada dovrebbero mettere un copyright sulle loro creazioni...

Niente di più noir di una sparatoria in metropolitana o dentro a un bagno pubblico.

QUATTRO CHIACCHERE

Abbiamo intervistato Max Payne, il protagonista di questo gioco



GMC: Perché dovremmo essere eccitati riguardo a questo titolo?
Max: Eccitati? Io non mi eccito più. In questa città eccitarsi per qualcosa può essere fatale
GMC: Qual è la caratteristica che ti rende più fiero finora?
Max: Questa città non ha caratteristiche di cui andare fieri, ma tutto sembra più bello quando sono in compagnia del mio vecchio amico Jack Daniels.
GMC: Quali giochi hanno fornito l'ispirazione per questo lavoro?
Max: Tutti in questa città giocano. Alcuni sono pedine, altri giocatori e altri ancora possiedono persino la scacchiera. Ma chi è la scatola che contiene tutto? È questo che devo sapere, che ho bisogno di sapere.
GMC: Qual è la cosa più importante riguardo a questi giochi?
Max: Questa città... ehm... scusate, non posso andare avanti. Sto cercando un bagno pubblico, sapreste indicarmene uno?





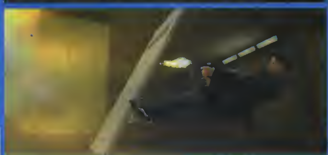
prendere la mira durante i tuffi o le capriole (proprio come in film come "Face Off" o "A Better Tomorrow").

Quello che riteniamo veramente innovativo è il livello di dettaglio del sistema grafico MAX-FX utilizzato nel gioco. È possibile mettere in pausa il gioco durante una sparatoria per vedere la posizione di ogni singolo proiettile in volo, con linee che ne rappresentano la traiettoria fino al punto d'impatto. E poi basta dare un'occhiata ai visi dei personaggi nelle immagini di queste pagine, o ai grattacieli: è possibile osservare palazzi di cinquanta piani in scala reale, con ogni singolo piano modellato in modo realistico e ricco di dettagli, da far venire le vertigini ai più deboli di cuore.

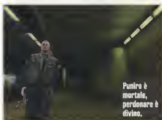
Il moderno stile noir cinematografico permea ogni aspetto del gioco: ogni livello è legato agli altri da una storia a fumetti dalle atmosfere cupe. Anche le voci fuori campo sono particolarmente azzeccate e rivelano parti della trama man mano che procederemo nel gioco. Se ci troveremo di fronte a una porta sbarrata non ci sentiremo dire: "La porta è chiusa", ma piuttosto: "La porta mi impediva di continuare nelle mie indagini. Sapevo che non sarebbe stato un caso facile...".

Insomma, sembra che l'approccio sia abbastanza originale da giustificare un'attesa tanto lunga. Gli amanti di questo prolifico genere cinematografico non possono proprio mancare all'appuntamento.

L'IMPORTANTE E' MUOVERSI



I veri amanti del cinema noir di Hong Kong sapranno che una delle caratteristiche principali delle sparatorie è il fatto che i personaggi non rimangono fermi, ma cercano inevitabilmente di rotolare per terra, lanciarsi di lato o in avanti, passare attraverso una vetrata o buttarsi su un tavolo, distruggendolo. Per simulare questa proprietà è sufficiente un doppio-click nella direzione desiderata per lanciare il personaggio in un salto spettacolare e cinematografico.



Punire è mortale, perdonare è divino.

LOUVRE
L'ULTIMA MALEDIZIONE

Il Louvre ha ormai 800 anni: niente di meglio per ambientare un'avventura che lega in maniera magistrale passato e presente.





Se non studiamo alla perfezione i nostri spostamenti potremo venire uccisi dalle guardie reali.



Se non si agisce in fretta il Louvre potrebbe essere distrutto insieme a Parigi.

ISTANTANEA su LOUVRE

Casa: Microids / Reunion des Musees Nationaux /

Sviluppatore: Index

Genere: Avventura

Requisiti di sistema: P166, 32 MB RAM, scheda 3D

Internet: www.louvregame.com

Nei negozi: Settembre 2000

Perché aspettarlo: Un'avventura interessante con un taglio educativo che rievoca le tappe più importanti della monarchia francese

IL famoso museo francese non è solo un banale pretesto per ambientare *Louvre – L'ultima maledizione*, ma è parte integrante della storia, anzi in un certo senso è il vero protagonista. Il personaggio che dovremo impersonare, Morgana, si muove nelle sue sale – ricostruite alla perfezione – alla ricerca di alcuni importanti reperti storici, e si trova a varcare un confine spazio-temporale che la scaraventa nelle stesse sale centinaia di anni prima. L'età veneranda di uno dei simboli della Francia permette quindi di tornare indietro ai tempi di Filippo Augusto, Carlo V, i Valois, Enrico IV o di Luigi XIII.

Questo viaggio nel tempo non è però casuale: la protagonista è infatti una ricercatrice che non esita a calarsi nei panni di una ladra (una simpatica rivisitazione di Indiana Jones e Lara Croft) per recuperare quattro preziosi oggetti al fine di impedire la distruzione del museo. Una parte del gioco si svolge quindi ai nostri giorni, ma in poco tempo ci troveremo a esplorare sale reali, stradine e palazzi della Francia del passato tutte ricostruite in maniera magistrale basandosi su precisi indizi storici: non sorprende quindi che nella realizzazione di *Louvre* ci sia anche la collaborazione dell'Associazione dei Musei Nazionali francese

Quello che invece sorprende è l'utilizzo nel gioco di un sistema grafico 3D abbastanza sofisticato, che permette di muoversi all'interno delle locazioni guardandosi attorno, in alto e in basso con la massima libertà. Purtroppo il passaggio da una locazione all'altra è statico (e anche lento) e non si ha quindi una sorta di filmato che dia la sensazione dello spostamento effettuato. In realtà la sensazione è quella di una serie di fotografie a 360° che si trovano in ogni locazione senza sequenze che le raccordino. Se tralasciamo questa mancanza, che fa perdere a *Louvre* una parte di realismo, dobbiamo ammettere che l'uso del Phoenix VR regala però qualche elemento interessante: le sequenze animate sono ben realizzate, i volti dei personaggi sembrano reali anche se la sincronizzazione voce-movimento labiale lascia molto a desiderare e le locazioni danno una buona sensazione di immersione.

Un altro punto di forza sono gli enigmi: numerosi e ben costruiti, anche se non difficilissimi, ci ricordano che benché *Louvre* sia un gioco di esplorazione e, se

"IL MUSEO E' PARTE INTEGRANTE DELLA STORIA, ANZI IN UN CERTO SENSO E' IL VERO PROTAGONISTA"





Negli occhi di Morgana affiorano ricordi di racconti lontani quali alchimisti e magiche pozioni...

numerosi e ben costruiti, anche se non difficilissimi, ci ricordano che benché *Louvre* sia un gioco di esplorazione e, se vogliamo, anche storico-educativo è in primo luogo un'avventura con tutte le carte in regola. L'inventario è semplice da utilizzare e permette di combinare diversi oggetti (fino a tre) per costruirne altri. Gli oggetti possono essere utilizzati più volte.

È anche disponibile una funzione di mappa automatica, che aiuta a distinguere i luoghi già visitati da quelli ancora inesplorati e che permette anche di recarsi direttamente nel luogo voluto con un semplice clic del mouse, abbreviando molto i noiosi tempi di spostamento – naturalmente questo vale solo per le locazioni in cui siamo già stati.

In definitiva, *Louvre – L'ultima maledizione* dovrebbe essere un interessante esperimento che mescola il genere avventuroso con qualche elemento educativo in modo da aiutarci a conoscere le abitudini di famosi personaggi del passato e di ammirare precise ricostruzioni storiche senza che ciò si trasformi in un noioso momento nozionistico.

Imparare divertendosi, quindi, anche se dal punto di vista grafico e dell'interfaccia utente qualche miglioramento sarebbe stato ben accetto.

Restiamo in attesa della versione completa e tradotta in italiano, ormai praticamente pronta.

GIOCHI COMPUTER

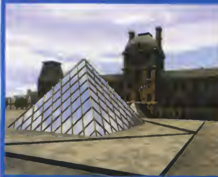


Il museo è stato realizzato con la massima cura per rendere realistica l'esplorazione delle sue stanze.



IL LOUVRE

Il Louvre è un'antica residenza reale di Parigi, oggi sede di uno dei più importanti musei d'arte del mondo. Iniziato da Filippo Augusto nel 1190, che fece erigere una torre fortificata, nel corso dei secoli subì numerosi cambiamenti, incendi e distruzioni, ma la struttura attuale fu disegnata nel 1546 dall'architetto Pierre Lescot. Inaugurato – come museo – nel 1793 contiene alcune delle opere più conosciute quali la Gioconda, la Venere di Milo, la Vittoria di Samotracia e alcuni dipinti di Raffaello. Morgana, l'eroina del gioco, si intrufola furtivamente nel museo per recuperare alcuni oggetti molto importanti, ma viene inviata indietro nel tempo per completare la propria missione. Inutile dire che il Louvre a quei tempi non è un museo ma una reggia e che Morgana avrà la possibilità di esplorare la Francia di molti secoli addietro e di trovarsi faccia a faccia con guardie, consiglieri e sovrani.



LUOGHI REALI?

Le locazioni di *Louvre* sono ricreate alla perfezione e il giocatore può voltarsi in ogni direzione, guardare verso l'alto o ai suoi piedi alla ricerca di oggetti come se si trovasse in un luogo reale. È praticamente l'idea riveduta, corretta e migliorata delle famose foto a 360° proposte qualche anno fa (le avevamo viste in Encarta). La sensazione di realismo è assicurata, ma tra una locazione e l'altra manca spesso un collegamento, una sequenza animata di transizione che leghi il tutto rendendolo ancor più vero. Senza questo "ponte" le locazioni sembrano isolate e il realismo ne risente. Molti giochi hanno fatto uso di questa tecnologia (*The Journeyman Project 3*, *Atlantis II*, *Zork Nemesis*...) risultando carenti però sotto l'aspetto descritto. Anche *Louvre*, che si avvale del Phoenix VR, non risolve adeguatamente questo problema dando all'universo di gioco, anche se costituito da bellissime locazioni, una connotazione un po' meno reale.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

MEGLIO LE PATCH CHE NIENTE

L'aumento delle capacità dei computer ha soltanto effetti positivi?

UNA delle lamentele più frequenti tra chi utilizza i programmi per computer (e non solo i giochi) è dovuta alla quasi obbligatoria pubblicazione di patch dopo l'uscita del software. Questa pratica, effettivamente molto diffusa, sembra implicare che gli sviluppatori non portino a termine il loro lavoro, lasciando effettivamente "a metà" il gioco o programma che viene pubblicato.

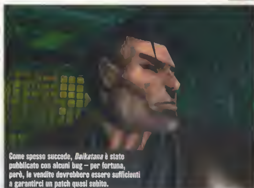
Mentre questa idea è certamente condivisibile dal punto di vista emotivo, dobbiamo però ricordarci che, nella maggior parte dei casi, vi sono almeno due considerazioni da fare prima di accusare gli sviluppatori di impazienza o cialtroneria.

Innanzitutto, il tempo e le risorse a disposizione per testare un programma sono in quantità limitata, per quanto grande - mentre le possibili configurazioni hardware e software sono virtualmente infinite. Per questa ragione diventa impossibile controllare il buon funzionamento del programma su ogni configurazione possibile, il che ha come risultato la "comparsa" di bug imprevisti, man mano che gli utenti installano il software su uno spettro sempre più vasto di configurazioni, bug che di solito (e se vengono riferiti) portano gli sviluppatori a creare patch che se ne occupino.

Una seconda ragione, molto meno apprezzabile dal nostro punto di vista ma da tenere altrettanto in conto, è dovuta all'aspetto finanziario della questione. Come sa chiunque abbia lavorato nel campo del software, man mano che il tempo passa gli sviluppatori tendono ad aggiungere sempre nuove potenzialità e nuove caratteristiche, senza mai arrivare al "prodotto finito". Per questa ragione, in tutti i progetti software deve essere presente qualcuno (il "producer") che dia scadenze, controlli il lavoro e, soprattutto, mantenga i contatti con i finanziatori. Questi ultimi, però, non possono quasi mai permettersi di lavorare con i tempi degli sviluppatori, e devono invece tenere presenti le esigenze dei loro investitori e azionisti, che vogliono risultati - e in fretta.

La conseguenza di ciò è che, talvolta, pur di pubblicare il prodotto in tempo per soddisfare il consiglio di amministrazione, le case produttrici "obbligano" gli sviluppatori a sfornare il gioco anche prima che questi ultimi ne siano soddisfatti - il che, spesso, porta a giochi pieni di bug e privi anche delle caratteristiche strombazzate dal reparto PR della società. Anche in questo caso, però, l'iniezione di contante permessa dalle prime vendite del gioco (per quanto difettoso e effettivamente menomato) consente agli sviluppatori di portare avanti il loro lavoro, offrendo in seguito la versione "giusta", quella che avrebbero voluto pubblicare in prima istanza.

Sebbene queste considerazioni ci facciano sentire nelle poco invidiabili condizioni di collaudatori (e finanziatori) involontari, dobbiamo tuttavia tenercele strette finché durano. Il fatto che i costi di sviluppo dei giochi stiano aumentando continuamente, infatti, rischia di portare la situazione al punto in cui, se un gioco non vende abbastanza nella prima tornata, gli sviluppatori potrebbero non venire più finanziati per supportare il gioco. E se questo dovesse succedere, la conseguenza sarebbe, semplicemente, che non avremmo più patch - ma non perché il gioco è già perfetto.

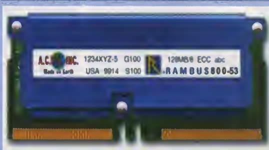


Come spesso succede, *Daikatana* è stato pubblicato con alcuni bug – per fortuna, però, le vendite dovrebbero essere sufficienti a garantirci un patch quasi subito.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

BRUTTE NOTIZIE PER LA MEMORIA

È probabile che i prezzi della memoria RAM per i computer aumentino considerevolmente nei prossimi tempi, a causa delle royalty richieste da Rambus Inc., i produttori delle memorie di tipo RDRAM, nonché detentori di un brevetto fondamentale - l'accesso sincrono alla memoria. Apparentemente, Rambus Inc. chiederà royalty relativamente basse sui chip di tipo SDRAM SDR (quella che usiamo abitualmente come memoria per il computer), mentre le loro richieste saranno nettamente superiori per la memoria di tipo SDRAM DDR (quella usata, per esempio, dalle schede video GeForce di ultima generazione). Dato che i margini di profitto nel campo delle memorie sono già ridottissimi, potremo ragionevolmente aspettarci un aumento dei prezzi sia per il mercato generale, cioè noialtri utenti, sia per il mercato OEM, cioè i produttori di schede video e simili, con il risultato di aumentare il prezzo finale delle schede. Per il momento, l'impatto di questi aumenti non è ancora chiaro, anche



VELOCITÀ E COMPLETEZZA

FRAEL LEONHARD AT 850

■ Produttore **Frael** ■ Telefono **055-696476** ■ Prezzo **Lire 5.250.000** ■ Processore **Athlon 850** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC100** ■ Disco rigido **IBM Deskstar da 20,5 GB** ■ CD-ROM **Asus CD-S500/A 50X** ■ Scheda video **Asus V6600 32 MB** ■ Monitor **Philips 107S da 17 pollici** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster Live! Platinum** ■ Accessori **Casse Creative DTT2500 Digital, Microfono e Cuffie Headset EA-103, masterizzatore HP CD-W+9100 4x/8x/32x**

PER qualcosa più di cinque milioni ci viene offerto un sistema veloce e praticamente completo (manca solo il modem per il collegamento a internet) per giocare, programmare, fare grafica o musica.

Sulla scheda madre Biostar MTMKA è montato il cuore del sistema, il processore Athlon di AMD a 850 MHz, incredibilmente veloce, in grado di supportare ottimamente sia la scheda grafica che quella sonora.

Questo vuol dire tempi ridotti per applicare i filtri grafici e musicali ai file, velocità di compressione/decompressione, e naturalmente elevate prestazioni generali del sistema.

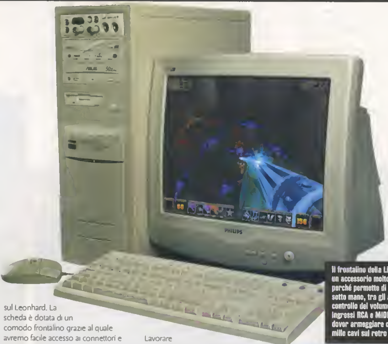
I 128 MB di memoria aiutano sia il processore che le altre periferiche: il disco fisso di IBM è un modello Deskstar da 20,5 GB, capacità veramente notevole, ottimo anche per chi deve gestire filmati, file audio digitalizzati o immagini di grandi dimensioni.

Per poter gestire tutti questi dati e per poter pubblicare la musica o i filmati che creiamo possiamo utilizzare il masterizzatore HP. Questo modello ci permette di leggere i normali CD a 32 velocità, può scrivere i CD-R (i CD scrivibili solo una volta) a 8 velocità e scrivere i CD-RW (ovvero i CD riscrivibili) a 4 velocità. E per leggere i normali CD, per installare i programmi o i giochi possiamo usare il lettore CD S500 della Asus che viaggia a 50 velocità.

SoundBlaster è un nome che significa molto nel mercato delle schede audio; l'ultima avanzatissima evoluzione di questa serie è la *Live! Platinum* montata sul Leonhard. La scheda è dotata di un comodo frontalino grazie al quale avremo facile accesso ai connettori e alle regolazioni. Altrettanto potente è la scheda grafica Asus V6600 dotata di 32 MB di memoria e gestita dal velocissimo processore grafico GeForce256 di Nvidia. Grazie a questa scheda potremo giocare sfruttando completamente tutte le potenzialità dei giochi moderni, senza rinunciare a effetti grafici e senza subire rallentamenti fastidiosi durante il gioco.

Lavorare davanti al computer diventa più facile se abbiamo a disposizione un monitor nitido e ampio come il Philips 107S da 17 pollici.

Completano la dotazione le casse Creative DTT2S0, un microfono, la suite di programmi Office 2000, il sistema operativo Windows 98 SE e i giochi *Rollcage* e *Drakan*.



Il frontalino della Live! è un accessorio molto utile perché permette di avere sotto mano, tra gli altri, il controllo del volume e gli ingressi RCA e MIDI senza dover armeggiare con mille cavi sul retro del PC.

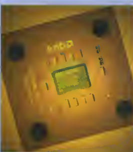
FRAEL LEONHARD AT 850	
Un sistema potente, veloce, con scheda grafica e scheda sonora entrambe al top della gamma.	8

e non abbiamo mai osato chiedere...

perché Rambus Inc. è ancora in fase di trattative con la maggior parte dei produttori – tuttavia, sarà ben difficile che noi utenti riusciremo a trarne vantaggio.

NUOVA TECNOLOGIA PER L'ATHLON

Sta per arrivare sul mercato una nuova versione degli Athlon, che utilizzerà la tecnologia "Thunderbird". Le principali differenze rispetto agli Athlon normali sono la presenza di 256 Kb di cache di secondo livello sul chip stesso e il passaggio dallo "SlotA" al "SocketA" – niente più cartuccia verticale, insomma, bensì un ritorno al vecchio sistema PGA, con il chip quadrato inserito direttamente nella scheda madre.



Le conseguenze del passaggio alla nuova tecnologia sono molteplici, ma dal punto di vista dell'utente, si possono riassumere in tre punti: minor costo, minor consumo energetico (sebbene rimanga piuttosto elevato) e prestazioni superiori.

Per il momento non sappiamo quando saranno disponibili i nuovi chip, comunque una stima ragionevole suggerisce la fine dell'estate.

MIGLIOR QUALITÀ PER GLI MP3

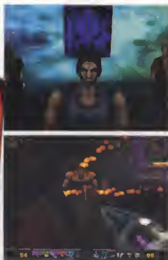
Gli ingegneri della Kenwood hanno dichiarato di aver scoperto un sistema per portare la qualità audio dei file MP3 al livello di quella dei CD. Al momento, infatti, uno dei sistemi utilizzati per comprimere i file audio MP3 prevede anche il "taglio" delle vibrazioni ad alta frequenza che, pur non essendo direttamente percettibili, aumentano il "corpo" del suono e ne rendono più chiaro il timbro. La tecnologia, chiamata Supreme Drive, funzionerebbe ricreando le

PER GIOCARE ALLA GRANDE

3Dfx VOODOO 5 5500

■ Produttore **ACTEBIS** ■ Telefono **02/703131** ■ Prezzo **Lire 819.000**

LA Voodoo5 5500 rappresenta, al momento, il modello di punta di 3DFX (in attesa della Voodoo 5 6000): è costituita, infatti, da due chip VSA-100, accompagnati da ben 64MB di SDRAM (32MB per chip), funzionante in sincronia con i processori grafici (166MHz). La prima cosa che balza all'occhio, appena aperta la confezione, sono le ragguardevoli dimensioni della scheda, molto larga, ma soprattutto lunga quasi il doppio di una VGA tradizionale; quasi in coda al prodotto, inoltre, è presente un connettore per l'alimentazione ausiliaria. Per via dell'architettura doppia, infatti, la 5500 consuma quasi come due schede video e l'alimentazione tramite il bus AGP non è sufficiente. Come avevamo già sentito dire, questo modello è dotato del famoso T-buffer, un "pacchetto" di funzioni per migliorare la qualità a video, tra cui le principali sono la sfocatura di movimento (Motion Blur), la profondità di campo (Depth of field), le ombre e i riflessi dai contorni morbidi (Soft shadows e Soft reflections). L'attivazione di questi effetti richiede una notevole potenza di calcolo ed è pertanto possibile unicamente tramite l'impiego di 2 (o più) chip grafici in parallelo.
Sul chip è anche presente un sistema FSAA, l'attuale terreno di battaglia tra 3DFX e i suoi concorrenti, praticamente tutti orientati verso sistemi di accelerazione geometrica, come quelli della GeForce. Il Full Screen Anti-Aliasing, invece, è una tecnica che permette di ricavare una migliore qualità delle immagini, riducendo gli effetti di "scalettatura" delle linee curve o diagonali e lo sfarfallio dei piccoli particolari. Più che la funzione in sé, la prerogativa della nuova serie Voodoo è la qualità con cui questo effetto viene realizzato e, cosa ancora più importante, la sua velocità anche grazie alla completa gestione in hardware. Inoltre, a differenza dei sistemi di accelerazione geometrica T&L, i benefici della Voodoo 5 e del suo anti-aliasing sono sperimentabili immediatamente, senza dover attendere l'uscita di titoli sviluppati ad hoc, come invece era successo per le schede basate su processore GeForce.





Il doppio chip della Voodoo 5 5500 richiede una presa d'alimentazione extra.

3Dfx VOODOO 5 5500
Un'ottima scelta sia per la velocità che per la qualità a video. Peccato per il prezzo molto alto.
8

TECH NEWS

frequenze abbandonate grazie a un generatore di suoni (presumibilmente sia hardware che software), il che avrebbe come risultato un suono più naturale durante la riproduzione. È ancora presto per dire di più - comunque, se le dichiarazioni della Kenwood si rivelassero vere, saremmo di fronte a una evoluzione davvero interessante.

COME IL VERO BILIARDO

Anche se i giochi di biliardo più recenti sono già piuttosto realistici grazie a un ingegnoso sistema che sfrutta il mouse, siamo ancora ben lontani dalla sensazione di avere una vera e propria stecca da biliardo tra le dita. Arriva in soccorso per gli appassionati la InterAct, casa specializzata nella realizzazione di controller e accessori innovativi per videogiocatori.
Il PoolShark, ultimo prodotto della InterAct, è infatti realizzato esplicitamente pensando alle simulazioni di biliardo, con risultati piuttosto interessanti. L'accessorio si compone di una stecca in tre parti e un supporto (che può anche essere utilizzato come mouse) da collegare alla porta USB del computer, e



AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Sono possessore di un fantastico gioco chiamato *Homeworld*, che di sicuro conosci. Il problema risiede nel fatto che al posto di visualizzare immagini di esplosioni perfettamente renderizzate mi mostra degli spettacolari quadrati abnormemente grandi. ti allego una foto (una schermata) di come mi devo sopportare il gioco.
Ci posso giocare solo in Direct3D e non in OpenGL e ho un computer così composto: Savage3D da 8mb, processore AMD K6-2 400 MHz, 64 MB di RAM pc100, HD 4,3gb, quasi dimenticavo "amico" Win 98 Second Edition con DirectX 7.1. Ti saluto dicendoti anche che ho già provato la patch senza alcun risultato.Ti chiedo umilmente di rispondermi o sulla rivista o via E-mail, basta che mi rispondi.
Ciao Jake

R:> Caro Jake, temo che il tuo problema sia di non facile soluzione. Dalle immagini che mi mandi, infatti, direi che *Homeworld* utilizza, per le esplosioni, qualche tipo di funzione 3D che non viene supportata dalla tua scheda video. Purtroppo, non essendo io una delle programmatrici del gioco, né dei driver della scheda, non ti so dire esattamente di quale funzione si tratti né quale sia il modo per abilitarla (sempre che ne sia prevista la possibilità).
Il problema, comunque, dovrebbe essere risolvibile semplicemente scaricando i driver aggiornati per la tua scheda (ti sei dimenticato di dirmi se è una Savage 3 o una Savage 4!) dal sito della S3 - se anche così dovessi avere lo stesso problema, come ultima spiaggia puoi utilizzare la modalità grafica software, che certamente non ne soffre.

D:> Cara Nemesis, ti scrivo a nome di un nutrito gruppo di amici che, seguendo le direttive di GMC, ha acquistato il gioco *F1 2000* della EA Sports. Il gioco è bellissimo, la grafica eccezionale e via discorrendo, ma tutto ciò soltanto quando si corre senza avversari!
Infatti in modalità corsa singola o campionato i rallentamenti cominciano già appena dopo la partenza, rendendo il titolo totalmente ingiocabile.
Visto che ormai ci siamo stufati di battere i record dei tracciati fino allo sfinimento, ti chiediamo:
1) esiste una patch per questo problema?
2) sarà mai pubblicata su GMC?
3) il problema è solo nostro o anche altri vi hanno scritto a proposito?
PS: Non si tratta di requisiti di sistema, infatti anche con un P3 650, 128 MB RAM, Asus V6800 Ultra DeLuxe (GeForce 256 DDR) e HD 15 GB da 7200 si ripropone lo stesso inconveniente!
Luca

R:> Caro Luca, credo che il tuo problema sia dovuto appunto alla "grafica bellissima" che citi - il modo più semplice per risolvere la questione dei rallentamenti quando si corre con altre macchine è ridurre il livello di dettaglio. La prima opzione che dovresti disattivare sono le superfici riflettenti, che consumano una considerevole parte delle risorse - se questo non fosse sufficiente, prova a ridurre anche altri elementi del livello di dettaglio, o a ridurre la risoluzione. Naturalmente, questo solo per le occasioni in cui vuoi giocare contro altri piloti - normalmente, un sistema come il tuo dovrebbe permettere di giocare senza alcun problema né rallentamento.



simula in maniera piuttosto efficace le vere sensazioni del tavolo verde. L'unico appunto che ci viene da fare riguarda la mancanza di una biglia da colpire, con la quale sarebbe certamente più semplice realizzare tiri ad effetto.
Ciò non toglie, tuttavia, che la compatibilità con tutti i giochi di stecca che utilizzano il mouse per dirigere il colpo (per esempio la serie dei *Virtual Pool* e *Ultimate 8 Ball*) lo rendano un acquisto interessante per gli appassionati.

UN GIGA A DIECIMILA LIRE?

Una società chiamata Constellation 3D ha dichiarato di aver sviluppato una tecnologia che permette di realizzare dischi ottici multi-strato in grado di contenere considerevoli quantità di dati a un prezzo assolutamente vantaggioso - per la prima generazione, si parla di un paio di dollari di spese di produzione, che si tradurrebbero in circa cinque dollari per l'utente finale, per la versione da un gigabyte. Questi dischi, che sfruttano una tecnologia a fluorescenza per risolvere il problema della perdita di informazione, dovrebbero arrivare sul mercato nell'estate dell'anno prossimo nella versione ROM (non scrivibile) da 1 GB, mentre le versioni riscrivibili e in tagli superiori dovrebbero arrivare qualche tempo dopo.

UNA NUOVA GEFORCE - E COSTA POCO.

Nvidia ha finalmente annunciato la disponibilità dei primi chip GeForce2 MX, una versione destinata al mercato "budget" della più potente GeForce2 GTS. La principale differenza rispetto a quest'ultimo chip è il numero ridotto di "pipeline" (canali su cui procedono i dati), che consente un considerevole risparmio in termini economici ed energetici, a fronte di una non eccessiva riduzione delle prestazioni. Dal punto di vista delle prestazioni, la GeForce2 MX dovrebbe essere paragonabile a una GeForce SDR di prima generazione - a fronte però di un prezzo nettamente inferiore.
Ai momento non abbiamo informazioni precise sui produttori e la disponibilità e delle prime schede basate sul nuovo chip.

IL SISTEMA GIUSTO

Tre diversi budget per acquistare un PC decente ma economico, degno di nota e non troppo costoso oppure... il meglio che ci sia, senza badare a spese! Ricordiamoci, però, che oltre a questi componenti ci occorre altro, come un buon case, per esempio!

LA CONSIDERAZIONE DEL MESE

Questa volta vogliamo spendere qualche parola su un altro componente fondamentale dei computer: la memoria RAM. Pensando alla quantità necessaria, sebbene sia certamente utilizzabile un qualsiasi computer dotato di 64 MB di memoria, appare evidente nell'esperienza pratica che una dotazione doppia permette non solo di giocare tranquillamente a qualsiasi titolo ma anche di utilizzare nello stesso momento anche altre applicazioni, browser per Internet primi su tutto, senza appesantire il sistema costringendolo a utilizzare il disco in mancanza di memoria fisica. A chi servono davvero 256 MB di memoria? Ai ricchi e a chi oltre che giocare utilizza anche applicazioni grafiche di un certo livello: se giochiamo e basta non occorre che spendiamo tutti quei soldi inutilmente!

PROCESSORE

- Sistema ideale: K7-Athlon 900 MHz **L. 1.580.000**
- Sistema medio: K7-Athlon 700 MHz **L. 510.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 466 MHz **L. 250.000**

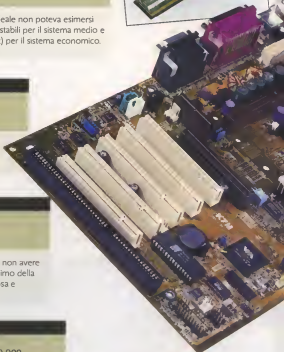
Siamo ormai alle soglie del GigaHertz e il nostro sistema ideale non poteva esimersi dall'avvicinarsi a tale incredibile limite. Salgono i MHz acquistabili per il sistema medio e per il momento si conferma il Celeron (stavolta a 500 MHz) per il sistema economico.



SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7V **L. 425.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKE **L. 300.000**
- Sistema base: SOYO SY-7IWB **L. 170.000**

L'evoluzione della famosa Asus K7M prevede utili miglioramenti e la solita qualità di sempre, una scelta davvero consigliabile. Le schede Biostar e SOYO sono ottime alternative in caso di budget inferiore.



MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L. 670.000**
- Sistema medio: 128 MB **L. 330.000**
- Sistema base: 64 MB/96 MB **L. 170.000**

Lieve rincaro della memoria RAM in questo periodo. La configurazione per non avere problemi è sempre con 128 MB di RAM, saliamo a 256 se vogliamo il massimo della tranquillità mentre possiamo scendere a 64 se vogliamo risparmiare qualcosa e lavorare comunque bene.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede basate su GeForce2 GTS **L. 800.000**
- Sistema medio: TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3000/Matrox G400 MAX **L. 350.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L. 200.000**

Le prime schede con GeForce2 GTS iniziano a scendere di prezzo mentre arrivano i primi modelli con 64 MB di memoria RAM, dalle 800 mila al milione di lire per schede tutte potentissime. In attesa di poter inserire una GeForce "normale" nel sistema medio, si mantengono come prevedibile prodotti ormai sicuri come la Nvdia TNT 2, forse la scheda più compatibile del mondo.



LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 10x Pioneer e masteriz. Plextor 12x/4x/32x **L. 1.150.000**
- Sistema medio DVD-ROM 10x Pioneer **L. 270.000**
- Sistema base. CD-ROM 50x **L. 100.000**

DVD 16x e masterizzatore Plextor 12x: il massimo per il nostro sistema ideale! Un ottimo DVD 10x per il sistema che ci piacerebbe avere... e un normalissimo lettore CD ROM per il sistema minimo, cosa dire di più?





MONITOR

- Sistema ideale Nokia 445ZA 21" **L. 2.300.000**
- Sistema medio: Samsung 750S 17" **L. 810.000**
- Sistema base: 15" **L. 300.000**

Il Nokia da 21 pollici è un ottimo monitor senza voler spendere cifre assurde, inoltre l'assistenza della casa è ottima, particolare da non sottovalutare. Nel sistema medio, grazie alla discesa generale dei prezzi degli altri componenti, inseriamo un monitor da 17 pollici di sicura qualità, pensando ai nostri poveri occhi provati da ore e ore di gioco.



SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale SoundBlaster Live! Platinum **L. 455.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! 1024 OEM **L. 125.000**
- Sistema base SoundBlaster PCI128 **L. 125.000**

In mancanza di nuove proposte sul mercato (improbabili in questo momento di monopolio di Creative) la Live! Platinum rimane la migliore scheda per un uso casalingo, perfetta per i giochi. Il modello non digitale è comunque un'ottima scelta e pensiamo sia adatta anche al sistema di classe economica, avendo qualche soldo da spendere perché tenersi una PCI 128?

CASSE

- Sistema ideale Creative Desktop Theatre 5.1 **L. 520.000**
- Sistema medio PCWorks FourPointSurround **L. 125.000**
- Sistema base: Creative CSW20 **L. 40.000**

Una buona scheda audio vuole casse adeguate – e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente. Tutto questo vale solo se possiamo esagerare col volume, in caso negativo sarebbe inutile spendere tanto.

DISCO FISSO

- Sistema ideale. Quantum Atlas V, 36.7 GB SCSI **L. 1.680.000**
- Sistema medio. IBM DPTA-372050, 20.5 GB EIDE **L. 425.000**
- Sistema base: Quantum Fireball, 15 GB EIDE **L. 255.000**

Mentre attendiamo ancora i dischi oltre i 30 GB, cala un po' il prezzo del "mostro" Quantum SCSI, mentre il Fireball da 15 GB è praticamente quasi regalato: a meno di trecento mila, perché accontentarsi di meno?

MOUSE

- Sistema ideale Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 115.000**
- Sistema medio. Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base. Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

In questo momento qualunque amante dei giochi d'azione vorrebbe avere la mano su un IntelliMouse Explorer – eccellente precisione, ottima ergonomia e soprattutto la quasi completa mancanza di manutenzione lo rendono la scelta obbligata per chi fa sul serio. Ricordiamoci che un mouse di scarsa qualità può rendere ogni gioco una pena, prendiamone almeno uno di marca!

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.695.000 (limite 10.000.000)
Sistema medio: L. 3.280.000 (limite 3.500.000)
Sistema base: L. 1.610.000 (lim. 1.800.000)

TOP 100

Benvenuti al consueto appuntamento annuale con i TOP 100 di GMC , in diretta da Sydney, Australia. I migliori giochi degli ultimi dieci anni si sono presentati e hanno gareggiato per la medaglia d'oro: solo uno otterrà l'ambito riconoscimento, ma in puro stile olimpico anche gli altri concorrenti meritano un riconoscimento. Che la cerimonia d'apertura abbia inizio. . .



100-94

VIRTUA FIGHTER

100 SEGA, 1997

Non è un caso che l'ultima posizione sia occupata da questo gioco: ormai risulta graficamente datato, e certamente non può competere contro le meraviglie di *Tekken 3* per PlayStation, ma meritava comunque di essere in classifica per il fatto di essere il miglior gioco di combattimenti su PC (in tutto si contano sulle dita di una mano...). La giocabilità è ancora superba: il migliaio di mosse presenti permette di combattere con stili sempre diversi e con una precisione impeccabile.



I-WAR

99 Infogrames, 1997

Un simulatore spaziale maestoso e complesso, che non si preoccupa del fatto di essere fin troppo serioso e realistico. Nessun altro concorrente ne uguaglia la stessa profondità, né tantomeno il modello fisico che gestisce le astronavi. Sembra veramente di guidare un incrociatore pesante e dotato di forza d'inerzia, con una strumentazione avanzatissima e tutta da imparare a fondo. Peccato soltanto che ormai altri titoli, per quanto più semplificati, comincino a mostrare un maggiore appeal...



RAYMAN 2

98 Ubisoft, 1999

L'unico gioco di piattaforme tradizionale della nostra classifica è una vera delizia, un titolo ricchissimo di situazioni che anche se ormai non sono più originalissime sono sempre divertenti, nonché realizzate con grande cura. Colorato, vivace e molto più accessibile del suo predecessore, questo gioco francese ci ha conquistati senza riserve. Su console ci saranno molte più alternative, ma al confronto questo titolo per PC non sfigura affatto.



CLOSE COMBAT 1-4

97 Microsoft, SSI & Mattel, 1996 - 2000

Dal 1996 questa serie di giochi di guerra delizia gli appassionati. In particolare il secondo e il terzo episodio, di casa Microsoft, hanno ottenuto un buon successo. Ora che il testimone è nelle mani della Mattel sembra che la serie stia iniziando un lento declino: saremo felici di essere smentiti, ma i due capitoli precedenti ci hanno convinto molto di più. In ogni modo, se cercate strategia a livello di singolo uomo, con un occhio di riguardo al fattore psicologico, avete trovato quello che vi serve.



FADE TO BLACK

96 EA/Delphine, 1995

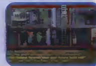
Forse è l'ultimo anno che questo gioco riesce a entrare in classifica, per via dell'età: oltre a essere un bel gioco, questo titolo francese ha l'indiscutibile merito di essere stato la prima vera avventura d'azione in 3D, molto prima che questo genere diventasse di moda. Dopotutto gli autori sono gli stessi che in passato ci avevano regalato pietre miliari come *Another World* e *Flashback*, per poi richiudersi nell'anonimato con il non esaltante *Heart Of Darkness*.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

95 LucasArts, 1993

Qui si parla di 1993, stesso anno di classici delle avventure come *Sam & Max* e *Day Of The Tentacle*. Un anno glorioso, quando ancora la LucasArts amava fare giochi come questi e il pubblico amava giocarli. Nonostante la grafica sempre più datata, gli enigmi e la trama sono sempre ai massimi livelli, intrattenendo in grande stile chiunque sappia apprezzare un titolo realizzato a regola d'arte, come non se ne fanno più.



TERRA NOVA

94 Virgin, 1996

I Looking Glass sono fra gli sviluppatori maggiormente presenti in questa classifica insieme alla LucasArts, e questo nonostante non siano altrettanto noti come nome al grande pubblico. Questo perché si sono sempre distinti per giochi geniali e radicalmente innovativi: *Terra Nova* non fa eccezione, e pur essendo un po' datato e complicato è sempre uno dei migliori titoli di guerra fra soldati con armature meccanizzate. Una vergogna che non abbia avuto successo.



93-87

DIABLO

93 Blizzard, 1997

Odiato dai puristi per il fatto di essere più un picchiaduro che un gioco di ruolo, il successo di questo titolo Blizzard è da ricercarsi principalmente nell'opzione multigiocatore su Internet. Se l'avventura per giocatore singolo è francamente noiosa, avventurarsi sotto terra e darsele di santa ragione fra giocatori umani alla ricerca di oggetti magici sempre più potenti ha il suo fascino. Non dimentichiamo poi che si tratta di un gioco assolutamente immediato, antitetico ai vari *Ultima Online*.



MAGIC CARPET 1-2

92 EA/Bullfrog, 1994 - 1995

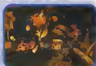
Chi avrebbe mai detto che due titoli così vecchiotti sarebbero rimasti così a lungo in classifica? Merito certamente dell'originalità dell'idea di fondo e del fatto che non esistono alternative: dubitiamo che ci siano altri modi di volare su di un tappeto magico nelle terre incantate del Medio Oriente, costruendo castelli, lanciando incantesimi e combattendo mostri... Niente trame pretestuose (o quasi), pura e semplice giocabilità e piacere di volare in un mondo fantastico.



RESIDENT EVIL 1-2

91 Virgin/Capcom, 1997 - 1999

Il terrore nella sua forma più pura. Niente fa fare un salto dalla sedia più alto del camminare in un corridoio per poi essere circondati all'improvviso da cani assassini che hanno fatto irruzione dalle finestre... Nonostante i difetti legati all'origine su PlayStation, queste due avventure d'azione hanno fatto epoca e spaventato migliaia di giocatori di tutto il mondo. Non sono due horror sottilmente intriganti, ma colpiscono come un pugno nello stomaco.



BLADE RUNNER

90 Virgin/Westwood, 1997

All'epoca tutti furono sconvolti: mai erano stati riprodotti così bene in un gioco l'atmosfera e lo stile visivo di un film. Luci filtranti fra i vapori, insegne al neon, ambienti 3D e movimenti di macchina, con una trama che ricalcava quella del capolavoro di Ridley Scott senza seguirla pedestremente. Come avventura non era complicata, ma come esperienza globale fece scalpore. Per non parlare poi dei moltissimi finali a disposizione, condizionati dalle scelte del giocatore e dalla sorte!



LINKS LS & 98 - 2000

89 Access/Microsoft 1996 - 2000

Di antiche origini scozzesi, il golf è uno sport che ormai poche persone possono permettersi di praticare nella realtà. Su PC invece è uno dei generi che in periodi ricorrenti diventano più affollati: *Links* rimane sempre solido in vetta alle nostre preferenze, grazie alla varietà di opzioni e alla fedeltà simulativa, arricchite da una grafica meravigliosamente naturale. Ora il marchio è passato alla Microsoft, senza perdere nulla dal punto di vista qualitativo



APACHE HAVOC & COMANCHE HOKUM

88 Empire, 1998 - 2000

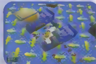
Due simulatori di elicottero che non hanno riscosso una frazione del successo che si meriterebbero, forse perché mai pubblicizzati. Fra l'uno e l'altro permettono di volare su quattro diversi elicotteri in diversi teatri di guerra, contro il computer o su internet. Ovviamente non si tratta di giochi adatti a tutti, ma gli intenditori dovrebbero assolutamente provarli.



MICRO MACHINES 1-3

87 Codemasters, 1994 - 1998

Il motivo principale per cui questa serie resiste in classifica è che si tratta di alcuni fra i migliori giochi multiplayer mai realizzati. Si può giocare addirittura in quattro persone sullo stesso PC, il che consente gare affollate e piene di scorrettezze: ma dopotutto, una partita tira l'altra e quindi la rivincita è sempre dietro l'angolo. Non dimentichiamo poi l'originalità delle piste casalinghe: ce n'è persino una sull'asse di un W.C.!



86-73

GRAND THEFT AUTO 1-2

86 Take 2/DMA, 1997 - 1999

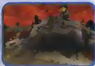
Forse un po' dimenticato, questo curioso giochino malavitoso è comunque uno dei titoli più intriganti di tutti i tempi. Classico e quasi retrò come impostazione, offre una sfida sempre stimolante e immediata: la vena di ironia che accompagna lo stiramento di pedoni e il furto di automobili riesce a sdrammatizzare l'immoralità del tutto, e alla fine ci si ritrova a correre come dei pazzi per ore nella nostra città vista dall'alto con la polizia che ci insegue...



POPULOUS 1-3

85 EA/Bullfrog, 1990 - 1998

Recentemente Peter Molyneux ha detto che di tratta forse del suo solo gioco nel quale la trama non ha minimamente importanza, senza che il tutto non ne risenta. Semplicemente si tratta di impersonare una divinità (compito modesto...) e di convertire alla nostra religione il maggior numero possibile di fedeli, per poi mandarli al massacro. Il primo capitolo inaugurò un genere, il terzo (non realizzato da Molyneux) ha dato una spolverata di modernità alla serie.



SYNDICATE & SYNDICATE WARS

84 EA/Bullfrog, 1993 - 1997

Duro, cupo e cattivo: nei panni di un signore della malavita controlliamo quattro agenti cibernetici per le vie di una tetra città del futuro, in varie missioni di ordinaria violenza. Celeberrimi per la possibilità di carbonizzare i passanti con il lanciafiamme e per l'inaudita dose di distruzione gratuita, i due *Syndicate* sono importanti perché hanno dimostrato come fosse possibile realizzare un gioco di buon spessore tattico ma in tempo reale e carico di tensione. Epocali.



MECHWARRIOR 1-3 & MERCENARIES

83 Activision & Hasbro, 1995 - 1999

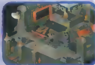
I titoli della serie pubblicati da Activision sono ancora oggi considerati fra i migliori simulatori di mech mai realizzati. Completi, seri e sobri, hanno fatto la felicità di molti appassionati. Quando la licenza è passata nelle mani della Hasbro, per *Mechwarrior 3*, la situazione non è poi cambiata di molto: si tratta sempre del solito ottimo gioco, con l'aggiunta di elementi strategici e la possibilità di costruire le proprie basi. Una garanzia di giochi solidi, come si facevano una volta.



LITTLE BIG ADVENTURE 1-2

82 EA, 1994 - 1997

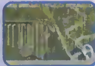
I francesi, si sa, sono gente strana. Non hanno perso occasione di dimostrarlo con queste due avventure piene di personaggi bizzarri e dai nomi ridicoli, che si aggirano in veicoli di ogni sorta. Si tratta anche di giochi che eccellono nei loro genere per la varietà delle situazioni (c'è persino una corsa su pista!) e per lo strano senso di coinvolgimento che riescono a generare. Molto apprezzati all'epoca, e forse da riscoprire per chi ancora non li avesse provati.



ROLLERCOASTER TYCOON

81 Hasbro, 1999

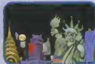
Un piccolo gioiello del grande Chris Sawyer, anche se chiaramente molto specialistico. Nonostante la bellezza e l'intuitività del nuovo *Theme Park World*, questo gioco vince il confronto grazie alla sua maggiore profondità. Si possono creare delle montagne russe di dimensioni esagerate e complesse a piacere, decisamente migliori di quelle del titolo Bullfrog. E poi vogliamo mettere la soddisfazione di vedere centinaia di bambini vocianti che provano le nostre giostre?



WORMS 1-3 & ARMAGEDDON

80 Hasbro, 1995 - 1999

I vermi non servono soltanto a sfamare gli uccelli, a fare da esca per i pesci e a smuovere il terreno. Il Team 17 ci insegna che possono anche regalarci ore di divertimento: eccoli tutti schierati e pronti a darsi battaglia nei modi più devastanti possibili. Un'altra serie di giochi ingannevolmente semplici, da giocare preferibilmente in compagnia per scatenare una irrefrenabile ondata di umorismo e di puro sadismo ai danni dei poveri vermetti.



GRAND PRIX LEGENDS

79 Sierra/Papyrus, 1998

Negli ultimi 12 mesi ci siamo un po' stufati del fatto che in questo gioco sembri praticamente inevitabile finire fuori strada a ogni curva. Sarebbe però ingiusto non riconoscere l'enorme sforzo dietro l'incredibile cura dei dettagli d'epoca (si gareggia nel Campionato di Formula 1 del 1967) e un livello di realismo che non ha confronti: con un volante ci si sente veramente alla guida di una macchina bizzosa e instabile come lo erano quelle di allora. Frustrante, ma appagante per chi ne è all'altezza.



STAR WARS: EPISODE I - ADVENTURE / RACER

78 LucasArts, 1999

La critica e il pubblico sono stati divisi riguardo all'esito del film di George Lucas: alcuni lo hanno giudicato superficiale e non all'altezza della prima trilogia, altri lo hanno trovato comunque ottimo. *Adventure* ricalca fedelmente le scene chiave del film, senza però esserne una banale fotocopia: anzi, esso riesce ad approfondire alcuni dei migliori momenti d'azione estendendoli creativamente rispetto al film. *Racer*, invece, si concentra in maniera magistrale sulla scena della corsa degli "sgusci".



MESSIAH

77 Virgin, 2000

Grazie a Dio è giunta l'ora di vedere ultimato il bizzarro gioco d'azione della Shiny: nei panni di un cherubino possiamo impossessarci di ogni creatura vivente per i nostri scopi. Il tutto è piuttosto cruento per essere un gioco di genere "angelico", ma ha un sapore di nuovo che non guasta mai. E ovviamente non manca il solito stile stravagante di questa casa, accompagnato da una realizzazione tecnica che sfrutta al meglio il PC come macchina da gioco. Amen.



COMMANDOS & BEYOND THE CALL OF DUTY

76 Eidos, 1998

Ogni persona ha il suo ben preciso lavoro. Noi siamo giornalisti e quindi scriviamo, i calciatori giocano a calcio, i programmatori scrivono i videogiochi, e così via. Questo è il motivo del successo di *Commandos*: ognuno dei soldati specializzati che compongono la nostra squadra è strettamente indispensabile per compiere ben determinate operazioni, rendendo ogni missione un rebus su chi impiegare e quando impiegarlo. Due giochi difficilissimi, ma amati da tutti i patiti del ragionamento tattico.



WIPEOUT 2097

75 Psygnosis, 1997

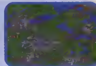
Un gioco di corse particolare: le vetture si muovono su cuscinetti antigravitazionali, il che le rende agilissime... ma poco aderenti in curva. Il risultato è uno stile di gioco velocissimo e dinamico, arricchito dalle diverse armi disponibili per avere la meglio sugli avversari. Stilisticamente elegantissimo e quasi psichedelico, dalla giocabilità eterea e lieve come una piuma. Fra l'altro fu uno dei primi giochi a sfruttare le schede 3D, con risultati apprezzabili ancora oggi.



RAILROAD & TRANSPORT TYCOON

74 Hasbro, 1990 - 1995

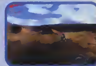
Se ci siamo sempre lamentati della scarsa efficienza delle Ferrovie dello Stato, o se il pensiero di poter controllare un'intera rete di trasporti ci affascina, possiamo mettere in pratica le nostre idee e cercare di fare di meglio di quanto avvenga nella realtà. Dei veri capolavori del genere gestionale, dalle infinite possibilità per chiunque ritenga divertente cimentarsi con i problemi della vita di tutti i giorni e che attanagliano le grandi compagnie, piuttosto che con mondi di fantasia e mostri.



MOTOCROSS MADNESS 1-2

73 Microsoft, 1998 - 2000

Per chi ama le acrobazie su due ruote, questo è semplicemente il meglio che si possa trovare sul mercato. Il controllo dell'equilibrio del pilota è quasi perfetto, e le modalità di gara sono molto varie: dalle competizioni su pista, al puro piacere di esplorare vaste distese di terreno esibendosi a piacimento in impennate e salti ai limiti delle nostre possibilità. Particolarmente indicato l'uso con il joypad Freestyle di Microsoft, che "sente" le inclinazioni laterali.



72-66

HEAVY GEAR 1-2

72 Activision, 1997 - 1999

Una specie di *MechWarrior* in scala minore, a livello più umano. Come in *Terra Nova*, due fazioni si affrontano nel futuro in una guerra nella quale gli uomini sono equipaggiati con delle armature dotate di funzioni si sopravvivenza e di armi. Non dei semplici sparatutto, ma due giochi in cui è importante riuscire a colpire per primi, pianificando le missioni in modo da sfruttare al massimo l'aiuto dei nostri compagni e l'effetto sorpresa. Niente male la grafica.



F/A-18 SIMULATOR

71 Jane's, 2000

Ancora una superba prova degli sviluppatori della Jane's. Il caccia imbarcato a cui l'aeronautica di marina statunitense affida il proprio futuro conosce la trasposizione virtuale definitiva. L'atmosfera degli scontri aerei contemporanei è resa in maniera estremamente vivida, e ogni secondo di volo è coinvolgente. Insomma, *F/A-18 Simulator* è un gioco con cui gli appassionati potranno divertirsi per ore, senza trascurare le battaglie su Internet.



MIG ALLEY

70 Empire, 1999

I simulatori di volo sulla Prima e sulla Seconda Guerra Mondiale sono ormai molto comuni, ma per affrontare un conflitto generalmente trascurato come la Guerra di Corea (la prima nella quale si è manifestato il concetto di superiorità aerea) ci voleva la mano di una casa esperta come la Rowan. I duelli aerei fra velivoli a reazione sono assolutamente perfetti, consentendo a questo titolo immeritatamente poco noto di aggiudicarsi la palma di miglior simulazione di volo militare.



EUROPEAN AIR WAR

69 Hasbro, 1998

Le vecchie volpi della Microprose hanno sfornato un capolavoro all'altezza dei loro grandi classici dei primi anni '90. L'accuratezza storica di questo titolo e la quantità di aerei disponibili sono due punti a favore per ogni appassionato della Seconda Guerra Mondiale: si tratta però di un titolo che nonostante la sua serietà rimane perfettamente accessibile anche ai meno esperti del genere, grazie alle varie opzioni per giocare senza impelagarsi in una complessa campagna.



DUKE NUKEM 3D

68 Infogrames, 1996

Un gioco non dei più politicamente corretti, e un protagonista talmente macho e muscoloso da far venire i brividi, sboccato e senza regole. Disinfestare la Los Angeles del futuro infestata dagli alieni non è mai stato rappresentato in maniera così violenta e sarcastica, un bel calcio nei denti a chi accusa i videogiochi di essere diseducativi. In questo caso avrebbero anche ragione, ma è talmente impossibile prendere sul serio un titolo così esagerato e fumettistico e non divertirsi.



PUZZLE BOBBLE (BUST-A-MOVE) 1-4

67 Taito, 1997 - 2000

Forse il gioco più amato dalle ragazze dei videogiocatori. Il concetto di base è semplicissimo (sparare e far esplodere bolle colorate in blocchi di almeno tre per volta), ma è come una droga: in particolare la sfida a due giocatori è un passatempo immortale. Veloce, spensierato ma non banale: proprio vero che non sempre serve una grafica spettacolare per divertire.



DELTA FORCE 1-2

66 EA/Novalogic, 1998 - 2000

Novalogic ha tutta la nostra approvazione per aver provato a distaccarsi dalla sua tradizione di simulatori di volo e di carri armati. Il risultato è uno dei loro più grandi successi, un gioco veramente notevole: non sarà perfetto (è un po' troppo semplificato), ma si tratta di un'avvincente simulazione di azione strategica incentrata sull'attività del gruppo speciale americano.



65-52

TOMB RAIDER 1-4

65 Eidos, 1996 - 1999

La discesa in classifica delle avventure di Lara sono un segno dei tempi: in effetti cominciamo ad averne un po' abbastanza. Questo però non ci impedisce di dimenticare le ore di divertimento passate a esplorare tombe e monumenti del passato, fra prove di destrezza ed enigmi cervellotici, nonché il valore innovativo che il primo capitolo ha avuto nel mondo dei videogiochi. E poi Lara è tutt'altro che dimenticata, come dimostra il fatto che sia in lavorazione il film a lei dedicato...



GABRIEL KNIGHT 1-3

64 Sierra, 1994 - 1999

Nonostante lo strapotere LucasArts, anche Sierra ha dato un bel contributo alle avventure grafiche: la serie dedicata a questo detective del soprannaturale rappresenta sicuramente la maturità artistica di questa casa. Tutti e tre gli episodi sono estremamente ingegnosi, ricchi di atmosfera e di spunti di riflessione. Antiche leggende, avvenimenti storici autentici e orrore: il tutto si amalgama alla perfezione in questi capolavori dalla sceneggiatura perfetta e insinuante.



WARCRAFT 1-2

63 Blizzard, 1996

Nonostante il peso degli anni, è incredibile vedere come questo gioco sia ancora appassionante sia da soli, sia contro altri umani. Non si tratta più del miglior gioco di strategia in tempo reale, ma la semplicità delle sue regole di base e le unità ben caratterizzate e perfettamente complementari lo rendono ancora un titolo apprezzabile, non soltanto un importante reperto storico. Speriamo che l'atteso terzo capitolo porti la serie all'altezza degli standard moderni.



ULTIMA UNDERWORLD 1-2

62 EA/Origin, 1992 - 1994

Altri due giochi sublimi dalla Looking Glass: basandosi sull'ambientazione di casa Origin hanno creato due giochi di ruolo che sono anche i primi titoli ad aver sfruttato una visuale veramente 3D in prima persona. Angosciosi e claustrofobici, estremamente impegnativi (sia come lunghezza, sia come complessità delle trame) e coinvolgenti al punto da togliere il sonno: ormai sono tecnicamente molto datati, ma non li dimenticheremo facilmente...



THE SETTLERS 1-3

61 Blue Byte, 1993 - 1998

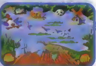
I programmatori tedeschi della Blue Byte si sono certamente impegnati a perfezionare costantemente la loro creazione di punta, un gioco di gestione risorse e pianificazione in ambiente simil-medievale. Apparentemente "leggero" e più ostentatamente simpatico di altri prodotti simili, ma in fondo altrettanto complesso e ricco di opzioni. Il terzo episodio in particolare è ancora un ottimo campo di prova per ogni aspirante monarca virtuale.



SAM & MAX HIT THE ROAD

60 LucasArts, 1993

All'inizio degli anni '90 tutti giocavano con le avventure LucasArts, anche chi non è mai stato un grande appassionato di videogiochi. Si tratta di una curiosa indagine poliziesca per cercare una creatura mostruosa scomparsa, condotta da un cane investigatore e dal suo assistente (un coniglio un po' sadico) attraverso luoghi che satireggiano buona parte dei simboli dello "stile di vita" americana. Divertente e corrosivo, come non si è mai più visto in seguito.



DAY OF THE TENTACLE

59 LucasArts, 1993

L'avventura più stralunata di tutti i tempi: controllando tre personaggi in parallelo nel passato, nel presente e nel futuro, dobbiamo risolvere enigmi folli ed esilaranti. Ogni singolo momento di questo gioco è un concentrato di fantasia e umorismo, che richiede ragionamento ma anche una certa dose di capacità di pensare fuori dagli schemi convenzionali. Un vero peccato che LucasArts non produca più simili meraviglie.



INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

58 LucasArts, 1999

Questa nuova avventura dell'archeologo più famoso del mondo ha un approccio molto più moderno di quello dei precedenti titoli LucasArts a lui ispirati, ma la trama e gli enigmi sono rimasti invariati. Lo stile è quello di *Tomb Raider*, nel senso che si tratta di un'avventura piena di arrampicate, salti e sparatorie, ma con un pizzico di ragionamento in più. Nonostante qualche goffaggine, pochi giochi del 1999 sono risultati così avvincenti.



WARZONE 2100

57 Eidos, 1999

Probabilmente si tratta del primo gioco di strategia in tempo reale rappresentato in vero 3D ad aver dimostrato la possibilità di attuare un simile approccio. La varietà di situazioni è notevole, come anche la grafica: non vediamo l'ora di poterne ammirare un seguito, visto che molte delle potenzialità espresse dal titolo originale devono ancora trovare pieno compimento. Nel complesso, ancora un ottimo gioco.



JEDI KNIGHT/MYSTERIES OF THE SITH

56 LucasArts, 1997 - 1998

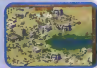
Il peso degli anni si fa leggermente sentire dal punto di vista tecnologico, ma lo sparatutto di casa LucasArts rimane ancora uno dei titoli migliori del suo genere. Ambientato nel mondo di "Guerre Stellari", offre livelli sconfinati e intricati, ricchi di intelligenti richiami ai film della prima trilogia. Come non amare poi un gioco che ci permette di usare la spada laser e i poteri della Forza? Speriamo che *Episode I: Obi-Wan* possa soltanto migliorare un gioco che ancora oggi è praticamente perfetto...



FARAON

55 Sierra, 1999

A rigor di logica a questo posto in classifica dovrebbero esserci anche i titoli della serie *Caesar*, di cui *Faraon* è semplicemente l'ultima evoluzione. Il bello di questi giochi estremamente dettagliati è che non cercano di imitare gli strategici in tempo reale, ma puntano soltanto al lato gestionale e amministrativo. Bisogna cercare o creare fino a 30 tipi di risorse per costruire una civiltà stabile e fiorente, oltre che edificare le più belle e monumentali piramidi.



NHL 2000

54 EA, 1999

Anche chi non ama l'hockey deve riconoscere che la EA Sports ogni anno sforna un titolo sempre migliore dedicato al disco di gomma e a quei folli sui pattini che si rincorrono sul ghiaccio, dandosele ogni tanto di santa ragione. Forse si tratta del miglior titolo sportivo (non calcistico) mai realizzato, anche grazie alla particolare propensione di questo sport per essere portato su computer: veloce, frenetico e scatenato, merita di essere provato da tutti.



DOOM 1-2

53 Id Software, 1993 - 1994

Forse il più celebre gioco per PC di tutti i tempi, di sicuro quello che maggiormente ha contribuito a far crescere tecnologicamente e come mentalità la scena videoludica. Uno sparatutto che ha suscitato infinite polemiche per la sua violenza, che praticamente è rimasto simbolo di un intero genere. Difficile oggi provare le stesse emozioni che ci diede 6 anni fa: resta tuttavia un monumento alla genialità dei ragazzi della Id Software, ed è ancora perfettamente giocabile.



FINAL FANTASY 7-8

52 EA/Squaresoft, 1998 - 2000

Poesia allo stato puro: non si tratta solo di due classici giochi di ruolo giapponesi discretamente convertiti per PC da PlayStation, ma di veri e propri capolavori di stile (grafico, sonoro e narrativo) ricchi di situazioni da cartone animato, di episodi ipersentimentali ed eroici e di trame complesse. Saranno anche rigidi e poco liberi, ma sono due delle esperienze più intense e coinvolgenti (per chi ha una sensibilità appropriata) che si possano provare su computer. Questo è il Giappone!



51-45

COLIN MCRAE RALLY

51 Codemasters, 1998

Forse a qualcuno potrà sembrare graficamente un po' datato e troppo arcade, ma questo gioco di corse è invece un piccolo gioiello: la macchina si comporta realisticamente, ma senza esagerare, ed è impossibile non restare con il fiato sospeso fino alla fine di ogni tappa. Un semplice ma efficace sistema di tarature delle vetture e la grande varietà di ambientazioni lo rendono un titolo che forse soltanto il suo imminente seguito potrà eguagliare come divertimento.



RAINBOW SIX, EAGLE WATCH & ROGUE SPEAR

50 Take 2, 1998 - 1999

I libri di Tom Clancy sono eccezionali, almeno quanto i film a essi ispirati. Ancore di più lo è questo gioco, uno sparatutto 3D a livello di squadra pesantemente innestato con elementi di strategia estrema e di pianificazione tattica. Strisciare in un edificio pieno di terroristi non è mai stato così pieno di palpabile tensione: ogni singolo errore è la morte, proprio come nella realtà.



DRIVER

49 Infogrames, 1999

Inseguimenti, malavita e atmosfere da telefilm poliziesco: praticamente come *Grand Theft Auto*, ma molto più serioso, dal taglio cinematografico e con una coinvolgente grafica 3D. Il piacere della guida, con tanto di evoluzioni da stuntman, si unisce a una struttura a missioni che richiede notevole brevura e un pizzico di improvvisazione. E la versione PC, a differenza di quella PlayStation, consente di giocare in rete e di usare volanti migliori...



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

48 Virgin/Capcom, 1997

L'evoluzione del classico *Tetris*, in un rompicapo ancora più geniale e capace di provocare dipendenza. Divertente da soli, magnetico in due: sembre un giochino banale (bisogna combinare delle gemme che cadono e poi farle esplodere), ma in realtà è la migliore sfida possibile per allenare i riflessi, la capacità di ragionamento e la pura perfidia. Simpaticissimo poi il contorno di personaggi in stile "deformed" giapponese!



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP & 2000

47 EA/Milestone, 1998 - 1999

Un prodotto italiano, ma non è per questo che lo votiamo come migliore simulazione di motociclismo mai realizzata. La grafica fotorealistica è solo uno dei suoi pregi: si tratta di un gioco realistico ma allo stesso tempo divertente, pieno di tocchi di classe da lasciare a bocca aperta. Basti pensare che quando un pilota cade nella modalità di gioco più difficile, lo si vede rialzarsi, darsi una veloce spolverata alla tuta e correre verso la sua moto per riprendere la gara!



TOTAL ANNIHILATION & KINGDOMS

46 Infogrames, 1997 - 1999

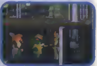
Total Annihilation è stato salutato come uno dei giochi di strategia in tempo reale più flessibili e veramente strategici di tutti i tempi: in particolare le sfide multigiocatore offrono infinite possibilità, anche grazie alla possibilità di scaricare decine e decine di nuove unità da internet. Peccato che sia invecchiato un po' in fretta, e che quindi il suo seguito fantasy *Kingdoms* non abbia fatto breccia nei nostri cuori quanto il predecessore: nel complesso restano comunque due ottimi giochi.



F22 ADF & TOTAL AIR WAR

45 Infogrames, 1998

In passato questi due giochi sono stati salutati come i miglior simulatori di volo di sempre. Ora il tempo li ha un po' sbiaditi, e anche gli sviluppatori della DID sono usciti di scena, inglobati dalla Infogrames. È il prezzo del progresso, forse, ma indubbiamente si tretta ancor di due dei migliori simulatori di tutti i tempi, nonostante l'entusiasmo di allora sia ormai semplicemente un ricordo che rivive solo nelle pagine della nostra rivista.



44-31

X-COM 1-3

44 Hasbro, 1994 - 1997

Abbasso la grafica 3D, la strategia in tempo reale e le grandi produzioni spettacolari: in certi casi è meglio un gioco apparentemente di poche pretese, a turni e in prospettiva isometrica, ma spaventosamente carico di tensione e di possibilità strategiche. C'è chi è andato avanti per mesi con la ricerca scientifica e con la snervante caccia all'alieno da parte dei propri marine, senza mai stancarsi: specialmente il secondo episodio è veramente da urlo.



ULTIMA ONLINE/SECOND AGE/RENAISSANCE

43 EA/Origin, 1997 - 2000

Con *Second Age* anche in Europa abbiamo potuto provare questo titolo rivoluzionario e ora imitato da molti con varie migliorie grafiche. È un gioco di ruolo su Internet, nel quale si incontrano centinaia di altri avventurieri in carne e ossa. Ognuno può intraprendere una carriera diversa dall'altra, e crearsi una vita virtuale assolutamente credibile. Il problema ormai non è più tanto la bolletta, quanto il fatto che si rischia di passarci le ore e dimenticare l'altra vita, quella reale...



THEME PARK/HOSPITAL/PARK WORLD

42 EA/Bullfrog, 1994 – 1999

Dal 1994 Bullfrog ha messo alla portata di tutti un genere ritenuto noioso, quello dei titoli finanziario-gestionali. Mai si era vista una grafica così simpatica e un'interfaccia così semplice come quella di *Theme Park*, e poter creare le proprie giostre era una trovata geniale. *Theme Park World* è ancora più ricco e stravagante, nonché dotato di potenzialità multiplayer su Internet. Stesso discorso per il "simulatore sanitario" *Theme Hospital*...



SWAT 3

41 Sierra, 2000

Se i primi due titoli della serie erano dei mediocri titoli (poco) strategici basati sulle azioni di un corpo speciale americano, il terzo ci ha stupefatti: praticamente una versione più accessibile di *Rainbow Six*, che ci vede nei panni di un ufficiale della SWAT contro il terrorismo mondiale. Eccezionale grafica 3D, missioni tese e un realismo convincente ma non ossessivo e frustrante come invece nel titolo di Tom Clancy.



COMMAND & CONQUER/RED ALERT/TIBERIAN SUN

40 EA/Westwood, 1995 - 1999

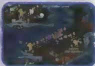
Stessa posizione dell'anno scorso per questa classica serie: *Tiberian Sun* non ha aggiunto nulla di nuovo, risultando anzi piuttosto indietro con i tempi, ma il valore storico di *C&C* non si discute. Si tratta pur sempre di uno dei più amati strategici in tempo reale di tutti i tempi, giocato in rete in ogni angolo del mondo: ormai semplicistico, ma sempre immediato e divertente. Speriamo solo che per il futuro Westwood abbia qualche novità in serbo...



ALPHA CENTAURI

39 EA, 1999

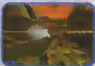
Sid Meier ha provato ad aggiornare in chiave futuristica il suo classico *Civilization*, ma il risultato, sebbene ottimo, è stato un po' macchinoso e oscuro (specialmente nella gestione delle tecnologie): non è un caso che il vecchio *Civ* sia molto più in alto in classifica. Per chi ama il genere, si tratta però di un titolo assolutamente imperdibile nella sua classicità e nel suo tentativo di modernizzare uno schema risaputo.



SHOGO: MAD

38 Microids, 1998

Uno sparatutto diverso dal solito, da giocare per metà nel corpo del protagonista, e per l'altra metà in quello del robot gigante da lui pilotato, aggirandosi fra palazzi che in rapporto sembrano piccoli e persone che sembrano formiche. Ispirato stilisticamente ai cartoni giapponesi e ai fumetti manga, è un gioco coinvolgente e sorretto da una trama varia e interessante. Inoltre l'abbiamo regalato a tutti i nostri lettori nel numero di Natale, per cui ha un rapporto divertimento/costo imbattibile!



DUNGEON KEEPER 1-2

37 EA/Bullfrog, 1997 – 1999

Se il secondo capitolo della serie non è stato altro che una rivisitazione tecnicamente sorprendente del titolo originale, bisogna ammettere che ci ha assolutamente conquistati. Poter costruire il nostro regno sotterraneo del male soddisfa le nostre pulsioni oscure, e la ricchezza di dettagli che si scoprono di giorno in giorno rendono il tutto ancora più godibile. Mostri a profusione, pianificazione, battaglie selvagge: che bello!



GRIM FANDANGO

36 LucasArts, 1998

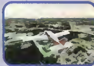
Quando la LucasArts conferma di non avere più intenzione di produrre avventure punta e clicca tradizionali, sembra certo che il genere è in declino. Resta il fatto che questo strano misto di noir, commedia e surrealismo è ancora nei nostri cuori: difficile dimenticare la sua atmosfera allucinata, i personaggi splendidamente caratterizzati e gli echi di Humphrey Bogart. Moderno nella sua impostazione parzialmente 3D, ma dal fascino senza tempo.



FLIGHT UNLIMITED 1-3

35 Eidos, 1995 - 2000

Chi l'avrebbe mai detto che ci si può anche divertire senza sparare agli altri aerei, ma solo assaporando il puro piacere del volo? In particolare l'ultima versione del gioco rappresenta un grande passo avanti per quanto riguarda la bellezza dei paesaggi e l'accuratezza della riproduzione dei vari velivoli civili da pilotare, con modelli dinamici perfetti e una grande sensazione di essere veramente lassù nel cielo azzurro...



FALCON 4.0

34 Hasbro, 1998

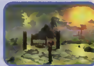
Il miglior simulatore di volo militare moderno, realizzato con più di quattro anni di lavoro e assolutamente rigoroso nella sua perfetta rappresentazione di una moderna campagna aerea. Talmente ricco e complesso da poter quasi essere scambiato per un corso di addestramento dedicato ai veri piloti di F-16, ed emozionante per chi ha lo stomaco in grado di digerire un manuale spessissimo e zeppo di informazioni dal valore inestimabile.



OUTCAST

33 Infogrames, 1999

Generalmente la critica si è lanciata in lodi sperticate di questa avventura d'azione per merito della grafica insolita e accattivante, ma un motivo di grande interesse consiste anche nel fatto che si tratta del tentativo di ricreare un mondo alieno realistico, nel quale i personaggi reagiscono alle nostre azioni e si ricordano di noi. È quindi importante tessere amicizie e alleanze per riuscire nella nostra avventura. Ad alcuni è sembrato un po' noioso, a noi no.



HOMEWORLD

32 Sierra, 1999

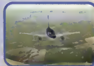
Uno dei giochi che hanno provocato le più grandi diatribe fra gli appassionati, divisi sull'utilità dell'impostazione interamente tridimensionale e sull'effettivo spessore complessivo. Nessuno però oserebbe mai criticare la sua atmosfera e il suo fascino, o negare che si tratti di uno dei pochi esperimenti veramente originali e coraggiosi nel settore degli strategici in tempo reale. Niente più mappe piatte o con qualche misera collinetta, ma un enorme spazio siderale dove il concetto di tridimensionalità acquista un significato tutto nuovo.



FLIGHT SIMULATOR 2000

31 Microsoft, 1999

Il più antico simulatore di volo civile (praticamente esista dall'inizio degli anni '80) è tornato con una veste grafica ancora migliore e con tante nuove opzioni. Quello che affascina della serie Microsoft non è solo il tentativo di riprodurre l'esperienza di pilotare un aereo di linea o un piccolo velivolo privato sotto tutti gli aspetti immaginabili, ma anche il fatto che si presta a ogni possibile espansione: praticamente con le mappe in commercio si copre in dettaglio ogni angolo del globo!



30–24

SIMCITY 2000/3000

30 EA 1995 - 1999

L'arrivo di *SimCity 3000* aveva contribuito l'anno scorso a riportare in alto la gloriosa serie di pianificazione urbana ideata da Will Wright. Poi ci siamo accorti che, in fondo, non si trattava di niente di veramente nuovo: siamo tuttavia sicuri che la Maxis ha altre frecce al suo arco, come dimostra il simile ma non troppo *The Sims*. In ogni modo, un gioco che tutti dovrebbero provare almeno una volta per capire la storia del nostro hobby.



SOLDIER OF FORTUNE

29 Activision, 2000

Un eccitante sparatutto che non va troppo per il sottile: graficamente notevole, ricco di dettagli truculenti e con la possibilità di colpire chirurgicamente i nemici in diverse parti del corpo (tutte quelle che state immaginando...). A parte questo, e a parte la necessità di agire un po' più furtivamente del solito, si tratta dell'esatto equivalente di un qualsiasi film americano d'azione: non rivoluzionario, ma realizzato con eccellente professionalità e molto gratificante.



BALDUR'S GATE/TALES OF THE SWORD COAST

28 Virgin, 1998

Non siamo ai supremi livelli di sofisticazione di *Planescape Torment*, ma questo classico dimostra cosa sia ancora possibile fare con un'ambientazione tradizionale come i Forgotten Realms. Uno dei più dettagliati e avvincenti giochi di ruolo per computer, con una discreta sezione multigiocatore e una trama vastissima e articolata. Un gioco classico come impostazione ma che ha catturato la fantasia di moltissime persone.



PC CALCIO 2000

27 Dinamic Multimedia, 1999

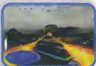
Sebbene gli altrettanto calciofili inglesi tendano generalmente a coprire di lodi la serie *Scudetto*, noi italiani preferiamo, seppure di poco, il titolo della spagnola Dinamic. La gestione delle statistiche, del calciomercato e delle schermate di interfaccia è a ottimi livelli, e anche la rappresentazione 3D delle partite non è niente male. Un prodotto completo e perfetto per ogni appassionato, anche in virtù dell'aggressiva politica di prezzo con la quale viene proposto.



BATTLEZONE I - II

26 Activision, 1998 - 1999

Un geniale cocktail di strategia ed azione 3D, amato da buona parte della redazione e ispiratore di tutta una serie di cloni. Il fatto che sia sceso di una sola posizione rispetto all'anno scorso indica che, nonostante il tempo e i nuovi arrivi in classifica, la sua formula risulta ancora solida e collaudata. Controllo sulle proprie unità, un'interfaccia comoda e completa e una grafica di sicuro impatto: ecco alcuni degli ingredienti migliori dei due giochi Activision.



IMPERIUM GALACTICA II

25 Infogrames, 1999

Di solito non si trovano grandi giochi di provenienza ungherese, ma questo non vuol dire che questo non sia uno strategico superlativo e complesso. Il sistema di gestione delle colonie planetarie e dei combattimenti a terra è quasi ai livelli di *SimCity* e *Warzone 2100*, e nello spazio profondo ci si sente come in *Star Trek: Armada* e *Master Of Orion*. Nel complesso, un titolo completo e veramente valido.



THIEF I - II

24 Eidos, 1998 - 2000

Ogni tanto, anche nel genere dei giochi in prima persona, qualcuno osa proporre qualcosa di nuovo: si tratta di uno di quei rari titoli capaci di coinvolgerci interamente in un mondo cupo. *Thief* ci obbliga a muoverci silenziosamente e nell'ombra con il terrore di essere scoperti, rendendo necessarie pianificazione e intelligenza per ogni missione. Il secondo capitolo offre livelli dalle architetture ancora più originali e varie: ancora una volta è l'opera di quei geni della Looking Glass.



23-11

X-WING, TIE FIGHTER, XWVTF, ALLIANCE

23 LucasArts, 1991 - 1999

Ormai la serie ispirata all'universo di "Guerre Stellari" non raggiunge più i fasti di un tempo, pur continuando a restare nel cuore degli appassionati. Nonostante si tratti di giochi un po' datati e ormai superati dalla serie *Freespace*, ritroviamo tutti i piacevoli elementi canonici del genere. Di sicuro si tratta dei simulatori spaziali che maggiormente hanno segnato la storia dei giochi per PC, dal respiro epico e dalle infinite possibilità per un divertimento che stenta a morire.



MDK I & II

22 Virgin, 1996

La conferma che negli uffici della Shiny si fa uso di droghe pesanti: raramente si incontrano giochi così allucinati e fuori di testa. In apparenza un normale sparatutto con elementi ormai divenuti comuni quali il cecchinaggio, in pratica un titolo forsennato e privo di momenti morti: l'azione è sempre incessante, nonostante siano presenti situazioni da risolvere con il ragionamento, e le ambientazioni psichedeliche conferiscono uno stile assolutamente unico e senza precedenti.



MIDTOWN MADNESS

21 Microsoft, 1999

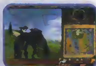
Un gioco che forse non ha fatto molto scalpore al momento della sua uscita, ma che col tempo ha mostrato i propri meriti. Si tratta di un simulatore di guida ambientato in una città autentica (Chicago, per l'esattezza) riprodotta in ogni singolo dettaglio: incidenti, traffico asfissiante e segnaletica rigorosa sono solo alcuni dei suoi elementi più originali. Ma c'è anche altro: una difficoltà ben calibrata, un modello di guida meticoloso (molto arcade, ma che richiede una certa abilità) e una grafica che comincia solo oggi a dare il meglio, sui PC più potenti.



ASHERON'S CALL

20 Microsoft, 2000

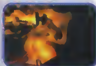
Avremmo voluto includere Windows 98 in classifica perché in certi casi riuscire a farlo funzionare correttamente è quasi più divertente di certi giochi, ma ci accontentiamo di inserire quest'altra produzione Microsoft. Praticamente riproduce un intero mondo fantasy in 3D nel nostro computer, con l'unico "difetto" di richiedere di restare collegati a internet mentre si gioca. Ma questo è anche uno dei suoi molti pregi... Spettacolare e coinvolgente, forse più di *Ultima Online*.



ALIENS VS PREDATOR

19 Warner/GT, 1996

Questo è il titolo ispirato a una licenza cinematografica ad aver raggiunto la posizione più alta in classifica. Certo, non era un obiettivo difficile vista la rarità di buoni giochi titoli basati su film di successo, ma questo non sminuisce il risultato: la possibilità di impersonare tre personaggi radicalmente diversi come stile di gioco e come sensazioni aggiunge un notevole tocco di varietà e di originalità a uno sparatutto già di per sé estremamente valido.



RALLY CHAMPIONSHIP

18 Actualize, 1999

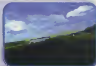
Una simulazione rallystica quasi perfetta, molto vicina alla natura di questo sport: peccato soltanto che, essendo basata sul British Rally Championship, non offra la varietà di locazioni di tutto il mondo presenti in *Colin McRae Rally*. Ad ogni modo, si trovano oltre 600 Km di autentiche piste da rally, con una grande scelta di condizioni meteorologiche e di terreni, nonché un modello di guida fra i più accurati mai visti. Il sonoro curato contribuisce alla sensazione di correre veramente per le campagne inglesi.



TOCA TOURING CAR I - II

17 Codemasters, 1998 - 1999

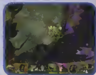
È sufficiente confrontare le versioni di *TOCA II* per PC e PlayStation per comprendere le potenzialità del computer rispetto alla console: esse hanno le stesse piste, le stesse vetture e le stesse modalità di gara, ma solo la versione PC dà veramente la sensazione di stare guidando una macchina massiccia e pesante ai 300 Km/h. Graficamente ancora molto valida, è una simulazione di guida particolare, realistica e divertente allo stesso tempo.



PLANESCAPE: TORMENT

16 Virgin, 1999

Finalmente un gioco di ruolo fantasy con un'ambientazione originale, più tetra e filosofica, e soprattutto che risulta fedele alla controparte da tavolo pur sfruttando le potenzialità del PC. Un trionfo dell'intelligenza, del talento narrativo e della ricerca maniacale del dettaglio, contrapposti alle aride statistiche e ai combattimenti ripetitivi di molti altri titoli: il GDR più profondo, libero e sottilmente sconvolgente degli ultimi anni. Un gioco esclusivamente per i più fini intenditori, e solo per questo (oltre che per l'inglese molto ostico) non nei primi dieci posti della classifica.



STARCRAFT

15 Sierra/Blizzard, 1998

Passato l'entusiasmo iniziale ci si è accorti che in fondo *Starcraft* non è altro che una rivisitazione spaziale del classico *Warcraft II*: per questo non è affatto rivoluzionario. Una volta chiarito questo importante concetto possiamo anche inchinarci al cospetto di uno dei più brillanti, divertenti, atmosferici e coinvolgenti giochi di strategia di tutti i tempi, per non parlare della letale espansione *Brood War*. Le tre fazioni sono estremamente diverse l'una dall'altra e le voci dei marine valgono da sole il prezzo del biglietto. La Storia della strategia in tempo reale passa da qui, e chi non l'ha mai giocato si è perso qualcosa di importante.



SHOGUN: TOTAL WAR

14 EA, 2000

Appena arrivato dopo una lunga attesa, ma già così in alto in classifica: in apparenza si tratta di un altro gioco di strategia 3D in tempo reale, ma il suo punto di forza è l'incredibile scala epica delle sue battaglie e dei suoi eserciti, per non parlare dell'accuratezza storica. Il sistema grafico gestisce senza problemi migliaia di uomini, lasciandoci liberi di concentrarci sull'aspetto strategico: scelta delle formazioni e analisi dei terreni sono fondamentali per vincere. Un vero e proprio wargame da tavolo perfettamente trasposto su PC.



THE SIMS

13 EA, 2000

Simulatore di vita, simulatore di individuo, simulatore di carriera, sit-com da computer... queste e altre definizioni sono state coniate per catalogare un gioco che sembra sfuggire a qualsiasi catalogazione. *The Sims* non stupisce con la grafica o con tecnologie avanzate, è l'idea stessa a essere sconvolgente. In un mondo di videogiochi ispirati a eroi muscolosi, donne procaci, gare su ogni tipo di veicolo e conflitti interplanetari, ecco arrivare, nella sua devastante complessità, la vita di tutti i giorni.



AGE OF EMPIRES 1-2 & RISE OF ROME

12 Microsoft, 1997 - 1999

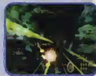
Il secondo capitolo della serie storica di Microsoft ha rafforzato la solida nomea di miglior gioco di strategia 2D in tempo reale. Si tratta di un incrocio fra una versione semplificata di *Civilization* e battaglie molto tattiche e ben strutturate, per un gioco che nonostante l'impostazione non a turni offre un livello di spessore elevatissimo. Forse non offre le gioie a lungo termine del classico di Sid Meier, ma il pubblico ha apprezzato notevolmente la sua immediatezza. Vedremo in futuro se con il passare degli anni la serie di Microsoft riuscirà a conservare l'entusiasmo dei fan come ha già fatto *Civ*.



CONFLICT FREESPACE & FREESPACE 2

11 Virgin, 1998 - 1999

Due simulatori spaziali che, pur senza contare su nomi altisonanti o su licenze ufficiali, hanno superato ampiamente tutti i titoli da cui hanno tratto ispirazione. Tutto già visto in *X-Wing* e *Wing Commander*, ma realizzato con tanto stile da togliere il fiato: un sistema di controllo perfetto, trame avvincenti, missioni sorprendenti dall'esito aperto, nemici intelligenti e agguerriti e una realizzazione audiovisiva spettacolare.



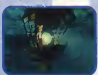
10-6

MONKEY ISLAND 1-3

10 LucasArts, 1991 - 1998



Anche se al giorno d'oggi le avventure sono meno apprezzate che un tempo, chiunque abbia almeno 20 anni indicherebbe certamente *Monkey Island* fra i suoi giochi preferiti. Ancora adesso si tratta dei titoli più originali, divertenti e imitati (senza troppo successo) nel loro genere. Il genio di Ron Gilbert ha reso i primi due capitoli delle vere e proprie perle di arguzia, demenzialità ed enigmi cervellotici. Anche senza di lui, il terzo capitolo (*The Curse Of Monkey Island*) si è rivelato estremamente godibile e pieno di situazioni assurde, per quanto ricalcate su quelle dei due predecessori. Tre giochi che non hanno perso un grammo di fascino nonostante siano passati veramente molti anni.





ULTIMA 1-8, ASCENSION

9 EA/Origin, 1992 - 1999

Non è per amicizia verso Richard Garriott o perché vogliamo andare controcorrente, ma il tanto criticato (sia dal punto di vista tecnico che per l'essere un gioco di ruolo in versione "light") *Ascension* a noi è piaciuto veramente un sacco. Certo, sotto certi punti di vista i due capitoli precedenti di questa saga ventennale erano più profondi e ricchi di dettaglio narrativo, ma anche il nono episodio è riuscito a ricreare un intero mondo da esplorare e con cui interagire. La serie *Ultima* offre trame avvincenti e una smodata cura per i dettagli: il fatto che *Ascension* abbia introdotto una grafica 3D senza soluzione di continuità rende ancora più concreta e immersiva l'esperienza di aggirarsi per le terre di Britannia. Datati ma ancora imperdibili *Ultima* 6 e 7.

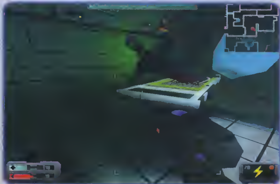




SYSTEM SHOCK 1-2

8 EA, 1994 - 1999

Rispetto all'anno scorso questa serie vede un salto di ben 72 posizioni, il che è certamente un record! *System Shock*, nella sua nuova incarnazione, rappresenta infatti il miglior gioco di ruolo d'azione di tutti i tempi, una delle esperienze videoludiche in assoluto più emozionanti. Il titolo originale è un classico sotto tutti i punti di vista, ma cominciava a mostrare il peso degli anni: il seguito ne riprende tutti i pregi arricchendoli con una realizzazione tecnica eccezionale. Ogni istante di gioco mostra il genio, l'originalità e la cura per i dettagli narrativi degli sviluppatori della Looking Glass. Permeato di atmosfera oltre che di sangue, *System Shock II* ci coinvolge in una trama facendoci sempre sentire al centro dell'azione: mentre altri titoli passano in certe occasioni a un più cinematografico punto di vista in terza persona, questo capolavoro riesce a mantenere un forte elemento narrativo senza interrompere mai l'interazione in prima persona (profonda e ricca come mai prima). Persino il suono (forse l'aspetto tecnico più impressionante del gioco, anche se solo in inglese) contribuisce in maniera funzionale alla trama e poco per volta vaghi indizi si accumulano fino alla comprensione totale della storia: non ci si sente mai semplici spettatori, ma veri attori protagonisti capaci di modificare la sceneggiatura in base alle proprie abilità e tratti caratteristici. Un'esperienza meravigliosamente immersiva e capace di scuotere i nervi.



HIDDEN AND DANGEROUS

7

Take 2, 1999

Lo ammettiamo: al momento della sua pubblicazione questo gioco era minato da una miriade di bachi e di imperfezioni che non potevano passare inosservati (cosa dire di personaggi che morivano perché cadevano in buchi imprevisti nel terreno 3D?). Inoltre, esattamente un anno fa non avevamo ancora avuto il tempo di comprendere a fondo tutti i suoi pregi: un gioco deve "maturare" nei nostri cuori per meritare di entrare nella Top 100! Ora che i suoi problemi sono stati in buona parte risolti, dobbiamo ammettere che si tratta di uno dei più intelligenti giochi che abbiamo mai affrontato da questo punto di vista le spiagge della Normandia.

Se per noi *Delta Force* è troppo semplice, *Quake* privo di struttura e non riusciamo a trovare amici con cui giocare a *Team Fortress Classic*, si tratta semplicemente del miglior sparatutto strategico che ci sia mai capitato fra le mani. Una ricostruzione storica accurata, tensione alle stelle, grande spessore e atmosfera, gestione coordinata di più uomini... tutti ingredienti per un gioco innovativo e unico, anche se non per tutti i gusti.







UNREAL E UNREAL TOURNAMENT

6

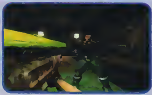
Infogrames, 1998 - 1999

Il motivo principale del grande salto verso la vetta della classifica dello sparatutto Epic rispetto allo scorso anno è l'arrivo di *Unreal Tournament*, la risposta a *Quake III Arena*. Mentre il primo titolo della serie era uno sparatutto molto valido ma il cui punto di forza era principalmente la grafica stratosferica, *Tournament* è un piccolo gioiello per le partite multigiocatore. Il bello è che anche da soli ci si diverte alla grande, grazie alla perfezione degli avversari gestiti dal computer, i cosiddetti "bot". Essi sono caratterizzati da differenti personalità e stili di gioco, dei veri e propri guerrieri virtuali quasi indistinguibili come comportamento dagli avversari in carne ed ossa. Perdere contro un rivale controllato dal PC è già di per sé un motivo di sfida, ma lo è ancora di più quando il nemico virtuale non ha vinto barando, ma semplicemente per merito della sua bravura. L'intelligenza artificiale rende questi bot aggressivi e subdoli, una vera e propria minaccia in tutte le originali e varie modalità di gioco implementate (alcune delle quali a squadre, con la possibilità di assegnare ordini in modo da condurre la partita strategicamente). Veramente uno sparatutto di classe.









F1GP E GRAND PRIX 2

5

Hasbro, 1993 - 1996

Vista l'imminente pubblicazione della terza edizione del suo capolavoro, Geoff Crammond dovrebbe essere felice di sapere che le prime due, nonostante gli anni, sono ancora nel cuore di tutti gli appassionati italiani (e non solo). In fondo si tratta ancora dei migliori giochi di guida mai pubblicati, e questo nonostante siano ormai un po' datati dal punto di vista tecnologico: abbiamo provato tutti i simulatori di Formula 1 degli ultimi anni, ma nessuno riesce veramente a offrire un'esperienza altrettanto soddisfacente da tutti i punti di vista.

Certo, *GP2* è fermo alla stagione 1995, gira sotto MS-DOS e non sfrutta né le schede 3D né le ormai consuete possibilità di gioco multiplayer, ma si tratta solo di aspettare la nuova versione... Speriamo solo che Crammond riesca a pubblicarla in tempo per la classifica dell'anno prossimo!

Il punto di forza di questa serie è che riesce a rappresentare accuratamente l'esperienza di guidare una macchina capace di superare i 300 Km/h, ma senza esagerare al punto di rendere il tutto ingiocabile per chi non sia un vero pilota professionista. Non si tratta di un gioco semplice, ma i vari aiuti alla guida attivabili a piacere (spesso imitati dalla concorrenza) permettono anche al più impedito giocatore di restare in pista. Un gioco meraviglioso, che non può mancare nella nostra collezione.





CIVILIZATION I, II, CALL TO POWER

4

Hasbro, Activision 1992 - 1996

Ormai un vecchio dinosauro, ma inamovibile dalla parte alta della classifica. Saranno anche passati cinque anni dall'ultimo episodio ufficiale, mentre l'ultimo eccellente capitolo apocrifo (*Call to power*) non ha rimpiazzato i primi due nei cuori degli appassionati, ma il classico di Sid Meier continua a mietere allori.

Inutile provare a criticare la sua grafica spartana, non fosse altro per il fatto che nessuno dei moderni concorrenti 3D riesce ad avvicinarsi minimamente al suo spessore, anche quando cercano esplicitamente di migliorarlo e di modernizzarlo. Sarà anche un rigido gioco a turni, ma chi ha mai provato a giocarlo ed è stato catturato dal suo mondo e tenuto prigioniero dall'infinità di variabili e di possibilità sa che la posizione in classifica è assolutamente meritata.





È anche un gioco dalle potenzialità inaspettate. Se ci beccano a giocarlo sul lavoro, possiamo sempre dire al nostro capo che stavamo imparando a costruire una società capace di espandersi a livello mondiale e sconfiggere la concorrenza (magari poi prestiamo il gioco al nostro superiore, e non lo rivedremo molto presto...). Se ci beccano a giocarlo a scuola, possiamo invece dire che stavamo imparando dal vivo i meccanismi della storia, della rivoluzione industriale e delle varie forme di governo. È un gioco che rispecchia la vita e le regole alla base delle civiltà. Forse "È" la vita. Un capolavoro immortale e infinito, diverso a ogni partita.

FIFA 98 - 2000, WORLD CUP 98, EURO 2000

3

EA 1996 - 2000

Nonostante ormai possa dare fastidio che ogni pochi mesi ci sia una nuova versione praticamente identica del titolo di punta della EA Sports, bisogna ammettere che dopo le prime tre edizioni la serie *FIFA* ha raggiunto un livello notevole. Le formazioni sono sempre aggiornate, ogni anno si possono ammirare nuove animazioni di contorno, e la giocabilità diventa sempre più fluida e priva di intoppi. Ormai *FIFA* consente di realizzare passaggi veloci e immediati, e di costruire un gioco dinamico ma anche ragionato. Certo, si tratta di giochi di calcio molto arcade e poco realistici, veloci e per nulla simulativi, ma non è questo un motivo per disprezzarli come invece molti snob fanno. Su console ci saranno anche alternative migliori, ma su PC assolutamente no.





QUAKE I, II E III ARENA

2

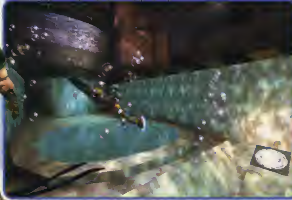
Activision 1996 - 1999

Non c'è bisogno di presentazioni. Dopotutto si tratta della pietra di paragone per gli sparatutto 3D tradizionali, e addirittura anche per giochi di ben altro genere. Noi stessi ci troviamo a descrivere giochi in prima persona come "diversi da *Quake*". Quale altro titolo ha rappresentato così bene l'incarnazione del passatempo su PC? Certo, ci sarebbero *Doom* e *Command & Conquer*, ma ormai sono un po' dimenticati. Senza dubbio è il gioco più importante degli anni '90, tant'è che anche il nostro primo classificato sfrutta lo stesso sistema grafico di *Quake II*. Anche *Doom* (non a caso degli stessi autori) è stato una pietra miliare, ma più per il gioco in sé che per l'impatto tecnologico che ha avuto su buona parte della concorrenza.

***Quake* ha dato il via a un'industria: metà dei giochi in prima persona ne sfrutta su licenza la tecnologia, mentre gli altri spesso ne traggono ispirazione. Non è soltanto la qualità della grafica a decretarne però la terza posizione in classifica: si tratta anche di uno dei più godibili giochi d'azione del mondo. Il fatto che non sia al primo posto è semplicemente dovuto al fatto che quello che offre in adrenalina e divertimento immediato non è bilanciato da atmosfera e spessore. Precisazioni a parte, continuiamo a giocare senza interruzioni *Quake* nelle sue varie incarnazioni dal 1996 a oggi, a riprova dell'energia e del divertimento senza confini che questa serie riesce ad offrire, sia da soli che nelle nostre sfide contro altri avversari umani.**







HALF-LIFE, TEAM FORTRESS CLASSIC, OPPOSING FORCE

1

Sierra 1998 - 1999

Eccolo nuovamente in prima posizione! *Half Life* ha tutte le carte in regola per qualificarsi come il gioco per PC più apprezzato, innovativo e ben realizzato degli ultimi anni, e forse di tutti i tempi. Certo, se lo si gioca da capo una seconda volta potrebbe non essere la stessa esperienza, ma dopotutto è inevitabile: nulla può eguagliare le emozioni e la sorpresa provate originariamente. Chi si ricorda il coinvolgimento, l'orrore nello scoprire tutti i colpi di scena, il battito cardiaco a mille? All'epoca non eravamo preparati, e fu un vero shock: un po' come succede per film come "Il sesto senso". Buona parte della genialità del gioco risiede infatti nel suo effetto sorpresa.

Nonostante questo, *Half Life* rimane stabile in vetta per diverse ragioni. Innanzitutto ha una delle migliori treme mai viste in un gioco 3D, ma soprattutto può vantare la stupenda espansione *Team Fortress Classic*. Essa aggiunge una modalità multigiocatore che non prova nemmeno a competere con gli scatenati deathmatch di *Quake*, optando piuttosto per uno stile di gioco più cerebrale e strategico. Per assicurarsi la vittoria è fondamentale il gioco di squadre, poiché i vari partecipanti devono impersonare personaggi eterogenei e collaborare per formare un team ben bilanciato. Non sarà immediato come *Quake*, e quindi è forse meno appetibile quando si cerca semplicemente una scarica di adrenalina, ma si tratta comunque (insieme all'imitazione non commerciale chiamata *Counterstrike*) di una delle migliori espansioni multiplayer disponibili sul mercato.



Half Life è un gioco di rere bellezza, che attinge a piene mani da situazioni dell'immaginario cinematografico collettivo: trarne un film sarebbe semplicissimo, proprio perché già il gioco è strutturato come tale. Ma forse alla Valve sono talmente in gamba da poter fare a meno anche di una trama: vedremo se *Team Fortress 2* potrà confermare questa intuizione...







ECCO PERCHÉ IL NOSTRO AMORE PER HALF-LIFE NON MORIRÀ MAI...

- Si tratta di uno dei giochi più carichi di atmosfera mai creati. Una partenza deliberatamente trenquilla, per poi precipitare in situazioni di terrore genuino, accompagnate da musiche sinistre. Avvincente fino all'ultimo, pieno di mordente, enorme e bello da vedere. Forse l'unico sparetutto dotato di vere sostanza.
- *Team Fortress Classic* è uno dei migliori giochi multiplayer disponibili, e fra l'altro viene regalato insieme alla versione di *Half Life* che si trova attualmente nei negozi. Diamo poi un'occhiata alle immagini e al demo dell'imminente seguito per capire dove ci porterà la Valve...
- *Opposing Force* è un'espansione commerciale, ma basta vedere quanti livelli aggiuntivi sono disponibili su internet per capire quanto sia amato questo gioco dal pubblico di tutto il mondo. Centinaia di autori in erba continuano a creare nuove avventure ambientate in questo mondo realistico a intrigante...

LA CLASSIFICA DEI LETTORI

Per dare un'idea di come possano differire i gusti del pubblico rispetto ai nostri, ecco una classifica dei primi 30 giochi votati dai nostri lettori. Principalmente cambia l'ordine di preferenza dei vari titoli (dopotutto anche fra noi redattori è stato veramente difficile giungere a una lista che mettesse più o meno d'accordo tutti), ma i giochi più amati sembrano essere praticamente gli stessi per tutti noi, e questo è certamente un buon segno. Un enorme ringraziamento a tutti coloro che hanno partecipato alle votazioni!

1) Quake (serie)
2) FIFA 98/2000
3) Half Life
4) Tomb Raider (serie)
5) Age Of Empires 1 e 2
6) Resident Evil 1 e 2
7) Monkey Island 1-3
8) Carmageddon 1 e 2
9) Unreal e Unreal Tournament
10) Superbike e Superbike 2000
11) Simcity (serie)
12) Grand Theft Auto 1 e 2
13) Need For Speed (serie)
14) Worms Armageddon
15) Starcraft
16) Final Fantasy 7/8
17) Grim Fandango
18) Dungeon Keeper 1 e 2
19) PC Calcio 2000
20) Blade Runner
21) Baldur's Gate
22) Rainbow Six
23) Caesar III
24) Hidden & Dangerous
25) Flight Simulator 98/2000
26) Commandos
27) Aliens vs Predator
28) F1 Grand Prix 2
29) NBA Live '99/2000
30) Indiana Jones e la macchina infernale



VENTO IN POPPA!

GIACCHE DA VELA E BORSONI SPORTIVI PER I LETTORI DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER!

ABBIAMO sofferto davanti al televisore, sperando che un soffio di vento potesse portare Luna Rossa alla vittoria. Siamo impazziti sfogliando il dizionario alla ricerca di termini esoterici come tangone o genoa, ma tutto questo non è bastato per portare in Italia la prestigiosa America's Cup. Non disperiamoci però, perchè la passione per la vela, nata nel corso di tante notti "lunatiche", non ha finito di regalarci soddifazioni. Dopo aver tifato per l'equipaggio capitanato da De Angelis, è venuto il momento di gareggiare in prima persona, spinti dal vento della nostra esperienza. La regata di Giochi per il Mio Computer prevede cinque domande; cinque "giri di boa" al termine dei quali i più appassionati di vela potranno aggiudicarsi dieci stupende giacche impermeabili, utili tra gli spruzzi salmastri delle onde come sotto la pioggia cittadina, e venti borse sportive messe in palio da Electronic Arts Le vele cominciano a gonfiarsi, il colpo di pistola è sempre più vicino, il mare delle poste può nascondere correnti insidiose. Facciamo attenzione a non perdere la rotta e buon vento!



LE DOMANDE

Concorso "Vento in poppa!"

Rispondiamo a queste domande e tagliamo la linea del traguardo...

1 Come si chiama la virata di poppa?
A Orzata
B Strambata
C Aranciata

2 Quale parte della barca indica il termine prua?
A La parte anteriore
B La parte posteriore
C La cima dell'albero maestro

3 Di che colore era lo spinnaker "maledetto" della barca America One?
A Verde
B Giallo
C Porpora

4 Come si chiamava l'imbarcazione australiana che ha sconfitto Luna Rossa?
A Kiwi
B Yellow Submarine
C Black Magic

5 Quanti punti ha realizzato Luna Rossa nella sfida contro gli australiani?
A Uno
B Zero
C Tre



Spediamo le nostre risposte a: GMC Concorso "Vento in poppa!", Future Media Italy, via Asiago 45, 20128 Milano, Italia.

Nome ______________________

Cognome ______________________ Età ___

Via ______________________ N° ____

CAP ______ Località ______________________

Prov. ________ Telefono ______________________

Email ______________ Professione ____________

Le risposte
Ecco le mie risposte!

1 ______________________
2 ______________________
3 ______________________
4 ______________________
5 ______________________

In conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali, le comunichiamo che i dati personali che vorrà comunicarci sono raccolti solo a scopo promozionale ed elaborati elettronicamente. Lei ha la possibilità di accedere liberamente ai suoi dati personali per aggiornarli, modificarli e integrarli, scrivendo all'attenzione del Responsabile Dati della società FUTURE MEDIA ITALY.

REGOLAMENTO

1. I dipendenti e familiari di Future Media Italy, di Electronic Arts e di C.T.O. non possono partecipare al concorso.

2. I tagliandi ritagliati devono essere spediti entro e non oltre il 30 agosto 2000. Farà fede il timbro postale. I tagliandi fotocopiati e/o compilati solo parzialmente, non saranno ritenuti validi.

3. La Redazione assegnerà i premi a suo insindacabile giudizio. Eventuali proteste verranno esaminate personalmente dallo skipper di GMC, soprannominato Capitan Uncino.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l'acquisto. Viene assegnato molto raramente

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Matrox G400. E non stiamo parlando di un emulatore...

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.



GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta. È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!



GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi...

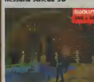
REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell'evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32MB RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: Senza scheda 3D non è possibile vedere le nuvole e le onde del mare, e il movimento risulta fastidioso.

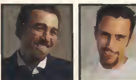
■ Sistema **P300, 32Mb RAM, Matrox G400**

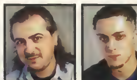


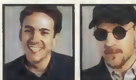
VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo correre davvero!

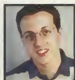
CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!









MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *Asheron's Call*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo. Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi, li adora (un po' troppo...)!
Gioco preferito: *Diablo 2*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Strategici e sparatutto 3D. Ma si sente spesso un po' troppo vecchio per questo genere di cose
Gioco preferito: *Shogun*

DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L'unico grafico più bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Asheron's Call*

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di tutti i tipi e ambientazioni. Il suo motto è "meglio *Monkey Island* oggi e *Galleon* domani"
Gioco preferito: *Gabriel Knight 3*

YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *Star Trek Armada*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Giochi di calcio. Alessandro ha giurato a sé stesso di vincere il Campionato con ogni gioco di calcio!
Gioco preferito: *EURO 2000*

TORNA IL CAMPIONE

Dopo cinque anni, arriva il seguito del miglior gioco di Formula Uno.

Spesso si dice che in Italia abitano 60 milioni di Commissari Tecnici. Però, per quanto riguarda i giocatori, potremmo dire che il 90% di chi ha un PC a casa, vorrebbe essere nei panni di Montezemolo o, meglio ancora, di Schumacher. Infatti, *GP2* di Geoff Crammond nel lontano 1995 ha venduto una marea di copie nel nostro paese, dimostrando che i gusti dei giocatori non si fermano al calcio.

Il fenomeno di *GP2* non poteva non avere un seguito, ed è quindi con una certa trepidazione e con una punta d'orgoglio che presentiamo la copertina dell'attesissimo *GP3*, creato dallo stesso geniale ed estroverso Geoff Crammond.

Lo diciamo subito: è valsa la pena aspettarlo. Le migliaia di entusiasti fan della Formula Uno possono rompere i salvadanai e correre a comprare questo splendido seguito, eccellente sotto tutti i punti di vista, tranne per qualche disattenzione grafica.

Agosto però è anche il mese in cui troveremo un altro seguito eccellente: *Diablo 2* è finalmente arrivato nei negozi, e già si grida al miracolo per questo Gioco di Ruolo che riesce a coinvolgere più di *Tetris*. E possiamo già prevedere che presto Internet verrà invasa dai giocatori di questo incredibile gioco.

Ma non parliamo solo di seguiti, in questo assolato numero estivo: infatti troviamo la prova di *Deus Ex*, il capolavoro annunciato di Warren Spector, il creatore di *System Shock*. Questa volta dovremo esplorare il mondo suburbano del prossimo futuro, alle prese con una milizia terroristica molto bene armata. E le sorprese non mancheranno!

Paolo Paglianti
ppaglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE





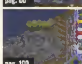








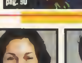


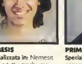


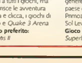














FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito: *FIFA 2000*



MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" come *Ultima VII* e compagnia bella
Gioco preferito: *Fleet Commander*



LUCA SPINELLI
Specializzato in: I giochi di ruolo sono la passione del nostro Luca. Di giorno lavora sui picchiaduro, ma di notte gioca con i GdR
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



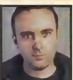
SIMONE BECHINI
Specializzato in: Tutto ciò che ha ruote e corre su pista, preferibilmente con un volante e dei concorrenti da battere
Gioco preferito: *F1 2000*



NEMESIS
Specializzata in: Nemesis gioca a tutti i giochi, ma preferisce le avventura punta e clicca, i giochi di ruolo e *Quake 3 Arena*
Gioco preferito: *Atlantis II*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Non ha genere preferito, ma un paese di provenienza. Primoz vuole solo giochi dal Sol Levante o a due ruote
Gioco preferito: *Superbike 2000*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

GRAND

L'attesa è finita! *Grand Prix 3* è appena giunto sui nostri monitor, per la gioia delle migliaia di appassionati che lo aspettavano da mesi e mesi...

LA MACCHINA DELLA VERITÀ

La macchina della verità per i piloti di F1 si chiama telemetria, quell'aggeggio elettronico che registra tutto, ma proprio tutto, quello che succede sulla vetture quando gire in pista. Dunque gli attuali piloti di F1 non possono più raccontare bugie inventandosi inspiegabili rotture per giustificare un loro errore; in compenso possono trovare nella telemetria un preziosissimo strumento per analizzare le loro prestazioni e migliorere così scientificamente la loro velocità in pista. In *Grand Prix 3* non poteva certo mancare un'opportunità simile, e così possiamo anche noi confrontare la velocità di più giri di pista, per studiare la nostra abilità ed evidenziare i margini di miglioramento. Inoltre possiamo anche visualizzare alcuni parametri di funzionamento della macchina (pattinamento delle ruote, compressione degli ammortizzatori, altezza da terra) per meglio individuare le più opportune modifiche all'assetto della vettura.





La dinamica dei veicoli è stata sensibilmente migliorata rispetto a *GP2*, e gli effetti si vedono anche negli incidenti: ora le vetture possono arrivare a ribaltarsi, con risultati piuttosto spettacolari..

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

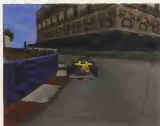
LO abbiamo aspettato per quattro anni, da quando cioè avevamo visto per la prima volta il suo illustre predecessore, quel *Grand Prix 2* che ha fatto letteralmente la storia dei videogiochi: da molti tutt'oggi considerato la miglior simulazione di F1, è stato uno dei prodotti più venduto della storia del nostro hobby in Italia.

Ora, finalmente, *Grand Prix 3* è arrivato. Forse non è riuscito a soddisfare proprio tutte le enormi aspettative, ma resta il fatto che è un gioco straordinario, una simulazione sopraffina e un titolo che veramente dovremmo evitare di lasciarci scappare. D'altronde, per convincerci dell'opportunità dell'acquisto, basta un semplice e quasi banale ragionamento: se era stupendo già *GP2*, potrà forse non essere un capolavoro un gioco che, a tutte le qualità del predecessore, aggiunge il supporto di quattro anni di progresso tecnologico, compresi appunto gioco in rete, schede acceleratrici 3D e force feedback? Naturalmente no. A lungo molti di noi appassionati, specialmente quelli di vecchia data, avevano invano atteso un aggiornamento di *Grand Prix 2* per supportare le novità tecnologiche, e in particolare le schede 3D. Invano, poiché come sappiamo non è mai arrivato. La ragione la scopriamo oggi: si chiama *GP3*. Crammond ha voluto dedicare ogni secondo del suo tempo, dalla pubblicazione di *GP2* a oggi, al titolo che ci ritroviamo tra le mani in questi giorni. *Grand Prix 3* è stato oggetto del solito lavoro maniacale, e il risultato è ancora una volta sotto gli occhi di tutti: una vera meraviglia, un titolo di quelli che fanno perdere la testa, il senso del tempo, la voglia di qualunque cosa che implichi staccarsi dal monitor. I progressi da *GP2* sono evidenti. Una sola cosa è rimasta inalterata: la giocabilità, vero ingrediente segreto delle simulazioni di



Geoff Crammond. Già, perché il genio inglese ha sempre ricercato il realismo, ma mai a spese della possibilità per tutti di sperimentare il brivido di guidare una F1.

Così anche *Grand Prix 3*, come i suoi predecessori, offre all'utente la possibilità di calibrare perfettamente non solo la difficoltà della simulazione, ma anche l'impegno richiesto. Sono infatti disponibili moltissimi aiuti alla guida –



PRIX 3

C'ERA UNA VOLTA GP2...



Ed era un gran gioco. Poi, quattro anni dopo, arrivò *Grand Prix 3*, e la gente si chiese: è davvero tanto meglio di *Grand Prix 2*? La risposta è sicuramente sintetizzabile con un sì, ma purtroppo trattasi di un sì non molto convinto. Certamente *GP3* è di gran lunga migliore di *GP2*, ma non tanto migliore quanto ci saremmo aspettati dopo quattro anni di lavoro. Il principale imputato, inutile nasconderlo, è la grafica: il sistema "software" è meraviglioso, ma a chi interessa veramente? Tutti i videogiocatori appassionati, ormai, possiedono una scheda 3D, e davvero la versione accelerata di *Grand Prix 3* risulta piuttosto deludente se paragonata non solo al non-plus-ultra rappresentato dalla grafica celestiale di *Superbike 2000*, ma anche con quella assai più terrestre di *F1 2000*. Il secondo grande imputato è il "look" generale del gioco, che ricorda molto, anzi troppo, proprio *GP2*. Va bene che "squadra che vince non si cambia", ma un restyling dei menu non avrebbe certo sconvolto gli appassionati della serie, anzi. L'ultima delusione, sia pur meno cocente, è rappresentata dal modello di guida, che è certo migliorato rispetto a *GP2*, ma che risulta ancora troppo brusco e poco gestibile al limite dell'aderenza. Conclude il confronto la sensazione, generalizzata, che non ci sia poi molto di nuovo rispetto a *GP2*. L'unica vera novità, oltre al gioco in rete e al force feedback, è rappresentata dalla pioggia, assolutamente stupenda. Una novità meravigliosa, che però - a dirla tutta - era anche un'assenza colpevole in *Grand Prix 2*, e quindi rappresenta se vogliamo il pareggio (sia pur con gli interessi) di un conto lasciato aperto. Sentenza: Geoff Crammond è giudicato colpevole, con l'attenuante di aver lavorato da solo (o quasi) per quattro anni. Evidentemente le energie del geniale programmatore inglese da sole non bastano più, e il buon Geoff farà bene a crearsi attorno al più presto un bel team di sviluppatori se non vuole correre il rischio di rincorrere sempre di più le novità tecnologiche e la sempre più agguerrita concorrenza. Chi ha orecchie per intendere...



La scia di goccioline d'acqua sollevata dalle vetture diminuisce la visibilità, soprattutto nei rettilinei più veloci. Prudenza!



Il setup della macchina è, come prevedibile, accuratissimo e completo.





frenata assistita, cambio automatico, traiettoria ideale, indistruttibilità, marcia consigliata, recupero da testacoda, aiuto alla trazione, aiuto allo sterzo – per rendere agevole la guida assolutamente a tutti, compresi i neofiti dei videogiochi prima che delle simulazioni di guida. In effetti, giocare con tutti gli aiuti attivati praticamente non è neanche divertente: uscire di pista risulta praticamente impossibile. Per contro, chi desidera il massimo del realismo troverà sicuramente in *Grand Prix 3* la sfida che si attendeva: spingere al limite le F1 di oggi è davvero un'esperienza tanto impegnativa quanto appagante.

Ovviamente le opzioni relative agli aiuti alla guida non sono che una piccola parte di quelle che troviamo nei menu di gioco. Potremo impostare praticamente tutti gli aspetti della simulazione, come per esempio la durata di prove e gara o la presenza di eventuali rotture meccaniche. Possiamo, inoltre scegliere il pilota che e la vettura che condurremo in pista, tra i tutti quelli che hanno preso parte alla stagione di F1 del 1998, a cui il gioco fa riferimento (confidiamo d'altra parte che presto uno dei tanti appassionati di questo gioco modificherà le caratteristiche di macchine e equipaggi aggiornandole alla stagione corrente!). Prima di prendere la via della pista, infine, dobbiamo selezionare la tipologia di corsa (prova libera, gara singola o campionato) ed eventualmente il circuito, ancora una volta tra tutti quelli su cui la massima serie ha gareggiato due anni or sono.

"Un titolo che veramente dovremmo evitare di lasciarci scappare"

Concludiamo questa panoramica dei menu citando altre due opzioni molto importanti: cominciamo da quelle grafiche, che propongono una vastissima scelta. Innanzitutto dobbiamo scegliere se utilizzare il sistema grafico accelerato o no; Crammond, infatti, ha voluto a tutti i costi inserire una modalità grafica "software" per consentire a tutti, anche ai possessori di computer portatili (privi di acceleratori 3D), di giocare a *GP3*. Potrà sembrare una scelta strana, ma sta di fatto che la grafica non accelerata di *Grand Prix 3* è la migliore che abbiamo mai visto girare su qualunque computer. I più fortunati possessori di schede 3D potranno optare per la versione accelerata, più veloce e leggermente più spettacolare. Va detto, infatti, che la differenza qualitativa tra la versione "software" e quella accelerata è al di sotto delle aspettative: si poteva sicuramente

LICENZE DORATE

Le questione delle licenze ufficiali pesa non poco sui videogiochi dedicati ella F1. Nessuno può infatti riprodurre nomi, livree e sponsor della massima serie automobilistica senze pagare pesantemente dazio elle ricchissima FOA, la società di Bernie Ecclestone che cura l'immagine della F1. Il quinquennio 1998-2002 è stato assegnato insieme e Electronic Arts e Hasbro. La Hasbro he affidato e Geoff Crammond tutte le licanze, dal 1998 in poi. Logico quindi aspettarsi presto (ovvero entro un enno) un *GP4*, poi un *GP5*, ecc.



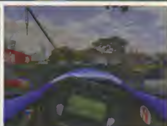
La grafica di *GP3* è estremamente dettagliata, ma non sfrutta appieno le potenzialità delle schede 3D. Osservando da vicino le vetture si osservano infatti diversi particolari molto sgranati.





Ovviamente, sono presenti solo i circuiti del 1998. Ecco, in tutto il suo splendore, Monza!





ottenere di più dalla potenza grafica permessa dalla nuova tecnologia. Completano il quadro le opzioni relative al dettaglio grafico e alla nsoluzione (da 640*480 a 1280*1024), fondamentali per ottenere una velocità e una fluidità adeguate al ritmo frenetico della simulazione.

L'altro gruppo di opzioni a cui si accennava poc'anzi sono quelle relative al meteo. La grande assente di *GP2*, la pioggia, è infatti tornata, e lo ha fatto alla grande. In *Grand Prix 3* non solo è possibile impostare la presenza o meno di pioggia, ma anche regolarne la frequenza in tempo reale. Questo significa che le sessioni di pilotaggio non si dividono semplicemente tra bagnate e asciutte ma, proprio come nella realtà, in ogni istante può cominciare o smettere di piovere, lasciando la pista più o meno bagnata. Ma c'è di più: non è detto che piova su tutto il circuito! Soprattutto sulle piste più lunghe e piovose, come Spa, capita spesso nella realtà che mentre una parte del tracciato è sotto la pioggia, dal lato opposto la pista resti asciutta. Ebbene, queste situazioni si potranno presentare allo stesso modo in *GP3*. Niente male, vero?

Con tali premesse, la prova su pista non poteva che essere stupenda. Il modello di guida è piacevole da controllare e spingere progressivamente al limite, anche se togliendo tutti gli aiuti le reazioni della vettura sono spesso un po' troppo violente. D'altronde, non dobbiamo dimenticare che stiamo pilotando bolidi da 700 e passa cavalli, difficilissimi da gestire già in condizioni di marcia normali, figurarsi in situazioni di scarsa aderenza. Per raggiungere il massimo delle prestazioni, quindi, diventa essenziale non solo studiare a fondo la telemetria per analizzare e affinare le proprie capacità di guida, ma anche elaborare l'assetto della monoposto per adattarlo al meglio alle caratteristiche del circuito e allo stile di guida. Le moderne gare di F1 si vincono soprattutto ai box... ma non solo nelle soste durante la gara per il rifornimento e il cambio gomme. Nonostante sia fondamentale anche una buona strategia di pianificazione dei pit stop in corsa, infatti, è ancora più importante una buona messa a punto della monoposto. In *Grand Prix 3* è possibile modificare moltissimi aspetti dell'assetto della vettura: per semplicità le voci sono state organizzate in tre livelli, in ordine di importanza e... complessità. Vediamoli almeno per sommi capi: con l'assetto "standard" possiamo selezionare il carico aerodinamico, i rapporti del

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Grand Prix 3* sul nostro computer

■ Sistema **PII 300, 64 MB di RAM, software**

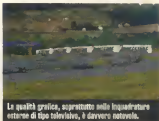


VERDETTO: Il sistema grafico software è eccellente, su computer molto potenti.

■ Sistema **PII300, 64 MB di RAM, scheda 3D**



VERDETTO: Con le schede 3D avremo risoluzioni più alte, anche se senza effetti grafici di rilievo.



La qualità grafica, soprattutto nelle inquadrature esterne di tipo televisivo, è davvero notevole.


La gare di *GP3* sono sempre molto vivaci e ricche di duelli e contatti anche tra i piloti gestiti dal computer. Qui due Stewart sono appena entrate in collisione.

PIOGGIA MAGICA

La pioggia è forse l'aspetto più bello di *Grand Prix 3*. È realizzata magistralmente innanzitutto dal punto di vista grafico: sulla pista lucida vengono riflessi alberi, tribune ed edifici a bordo pista, mentre le vetture sollevano una fitta nube di goccioline d'acqua. Sotto il profilo della simulazione, poi, davvero non si poteva chiedere di meglio: può iniziare o smettere di piovere in qualunque momento, e la pista può essere più o meno allagata nei vari punti del tracciato. Come se non bastasse, col passare del tempo le vetture tendono ad asciugare l'asfalto in traiettoria, lasciando delle zone umide che possono essere utilizzate, come nella realtà, per raffreddare i pneumatici da pioggia, prolungandone così la durata. Una vera gemma, se non fosse che governare la vettura sul fondo bagnato è roba da veri funamboli!







cambio e la ripartizione di frenata. Un elevato carico aerodinamico rende la vettura più veloce in curva, ma la rallenta sui rettilinei; i rapporti del cambio vanno regolati di conseguenza: la sesta e ultima marcia deve portare la monoposto alla velocità massima consentita dall'aerodinamica, mentre gli altri rapporti devono garantire un'accelerazione adeguata. La ripartizione di frenata, infine, va regolata secondo le esigenze e i gusti del pilota. La maggior parte dei piloti virtuali troverà la sfida adeguata nell'assetto "avanzato", con possibilità di regolazione delle barre antirollio, delle molle e delle altezze da terra. Le barre determinano il comportamento della vettura in curva, come del resto le molle: più rigido è l'asse anteriore rispetto al posteriore e più la vettura tende ad uscire di pista secondo la tangente alla curva (sottosterzo); la situazione opposta (posteriore più rigido) determina un comportamento sovrasterzante, laddove le ruote posteriori tendono a scivolare prima di quelle anteriori. L'altezza da terra deve essere la più bassa possibile, ricordando però che in marcia una vettura con molle più morbide si abbassa di più di una con molle rigide. Un consumo eccessivo dello scalino di legno sul fondo della vettura, inoltre, un consumo eccessivo dello scalino di legno sul fondo della vettura nella realtà porta alla

"Possibilità di gioco praticamente illimitate"

squalifica, mentre nel gioco rallenta la monoposto. Infine ci sono le opzioni per l'assetto "avanzato". Questa sezione è riservata ai veri fanatici della dinamica del veicolo. Tra regolazioni di ammortizzatori a quattro vie, packer e differenziale è davvero facile fare confusione, quindi il consiglio è di studiare attentamente il manuale. *Grand Prix 3* offre possibilità di gioco praticamente illimitate, soprattutto se consideriamo le potenzialità multiplayer: alle ormai usuali possibilità di collegamento diretto via cavo o in rete si aggiunge infatti la possibilità di condividere uno stesso PC, alternandosi alla guida a turni, lasciando il controllo della propria vettura durante i turni di riposo al computer.

In questo modo risultano moltiplicate le occasioni di sfidare, oltre agli abilissimi piloti gestiti dal PC, gli ancor più stimolanti avversari in carne e ossa. In fin dei conti, dunque, *Grand Prix 3* merita ampiamente l'alloro di miglior simulazione di F1 di tutti i tempi.

Certo, partiva da una base, quella offerta dal suo predecessore, di altissimo livello, ed è questo forse il suo maggior limite. Nel senso che anche stavolta abbiamo percepito quel senso di incompiutezza di quattro anni fa a cui si accennava all'inizio.

I progressi rispetto a *GP2* ci sono, sono evidenti e si sentono. Eppure tale è la nostra stima di Geoff Crammond che ci aspettavamo forse ancora qualcosa di più, qualcosa di meglio... la perfezione, insomma. Sarà per la prossima volta... Intanto, godiamoci questo grandioso *Grand Prix 3*!

GMC IN BREVE

GP3 è:
- **La migliore simulazione di guida di F1**
- **Giocabile da tutti grazie agli aiuti alla guida**
- **Adatto a tutti i computer, anche meno potenti**

GP3 non è:
- **Graficamente impeccabile**
- **Aggiornato: è rimasto alla stagione 1998**
- **Molto più ricco di *GP2***



■ Casa **Hasbro Interactive** ■ Sviluppatore **Microprose** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **PII 233, 32 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **PII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **TCP/IP, IPX, cavo seriale** ■ Internet **www.grandprixgames.com**

IN ALTERNATIVA...

F1 2000, Apr 00, **9**
Una simulazione di F1 meno accurata, ma piacevole e aggiornata al 2000.

Monaco GP Racing Simulation 2, Dic 98, **8**
Realistico quanto *F1 2000*, ma privo di licenza ufficiale FIA

La miglior simulazione di F1 della storia dei videogiochi. Bello, giocabile, accurato, lascia comunque spazio a ulteriori miglioramenti.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

9

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

ALLEGIANCE

Il primo grande gioco spaziale a squadre è giunto, e su Internet inizia la rivoluzione...





Evitare gli asteroidi è difficile talvolta, ma se si utilizza l'autopilota, non ci sono problemi, perché il computer non sbaglia mai.

LA prima cosa che colpisce di *Allegiance* è che è pensato, progettato e realizzato esplicitamente per il gioco via Internet. Ogni dettaglio è stato calibrato a misura di enormi battaglie nello spazio che si sarebbero dovute svolgere nello spazio tra centinaia di giocatori. Il risultato è talmente buono, che non solo i giocatori affollano il server della Microsoft, ma i programmatori hanno deciso di continuare a sviluppare il gioco aggiungendo caratteristiche nuove gratis e aggiornando la versione del gioco all'inizio delle partite.

Una delle cose che lo rende molto semplice da apprendere è l'ottimo tutorial pensato per l'allenamento casalingo, da fare prima di gettarsi nella mischia di Internet. Seguendo il giocatore passo passo, con una descrizione vocale di ogni aspetto del gioco, questo ci rende in poche ore in grado di dominare i controlli dell'astronave e sapere cosa aspettarci dalle caratteristiche del gioco. Il cuore del gioco è la ricerca di risorse. Ogni squadra, composta da un comandante, da un uomo d'affari (Investor) e da diversi piloti, ruoli che bisogna assegnare (con prevedibili discussioni tra giocatori) prima di iniziare le partite, parte infatti con un piccolo asteroide nello spazio, da cui dovrà espandersi, raccogliere risorse e conquistare i diversi "settori" in cui viene divisa la mappa stellare. Per passare da un settore all'altro si utilizzano dei vortici spazio-temporali molto simili a quelli che si trovano nel classico *Wing Commander*, e per costruire sugli asteroidi che si trovano in giro (poiché di pianeti non vi è traccia se non nello sfondo) si utilizzano invece dei cargo costruttori che vengono prodotti appositamente dall'Investor e spediti (con eventuale scorta armata di piloti) fino a destinazione.

Sugli asteroidi possiamo costruire un po' di tutto: dalle raffinerie alle industrie aerospaziali per produrre nuovi modelli di astronavi, ma con l'interessante diversivo che ogni struttura prefabbricata richiede un tipo diverso di asteroide particolare per essere costruita; spesso quello che ci serve può essere molto difficili da trovare, e a volte si trova proprio nel settore nemico. Il commander, che può dare ordini a chiunque stia giocando, anche a cento giocatori per volta della sua squadra, deve coordinare la difesa di tutto questo apparato produttivo, dicendo letteralmente alle varie unità cosa fare. Il bello è che le unità sono esseri umani che giocano via Internet, e possono benissimo non essere d'accordo sul da farsi, o magari avere un'idea migliore. Se siamo d'accordo con lui, comunque, è sufficiente premere un tasto e l'autopilota ci eviterà la fatica di lunghe spiegazioni sui suoi obiettivi via chat. In questo modo il gioco scorre molto rapidamente nelle fasi iniziali, e dopo un poco, anche se si gioca come pilota, l'idea di eseguire gli ordini del capo squadra non ci dispiace troppo, soprattutto perché le soddisfazioni offerte da un attacco organico insieme ai nostri compagni, sono sempre maggiori di uno disorganizzato e individuale.

Le uniche unità automatiche sono, oltre ai cargo costruttori, i cargo minatori, che estraggono il preziosissimo Elio3 dai rari asteroidi che ne sono ricchi, e lo trasporta nelle raffinerie, in cui viene, simbolicamente, convertito in denaro. Nella migliore tradizione degli giochi di questo genere, lo sviluppo tecnologico è fondamentale. E *Allegiance* non manca di fornire un albero

> **"Giocheremo in squadre formate interamente da altri giocatori"**

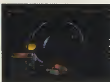
della tecnologia con diversi rami ricchi di strutture spaziali nuove, centri ricerca o teletrasporto, miglioramenti nella difesa o nell'attacco, nuove navi e via dicendo. Ma dove *Allegiance* colpisce davvero nel segno è la possibilità per ogni pilota, in qualsiasi momento, di entrare in una delle tante basi della nostra squadra, e sostituire i



Le esplosioni e gli effetti di fumo sono spettacolari nel gioco, anche se gli oggetti e i fondali non sono molto vari.

TATTICHE VINCENTI

La tattica vincente se si è un pilota è sempre quella di obbedire il più possibile al comandante, ma non perdere mai occasione di dare il colpo di grazia ad un nemico che magari è sfuggito ad un nostro collega. La prima cosa a cui ogni pilota deve aspirare è ovviamente montare un dispositivo di invisibilità al più presto, per potersi nascondere nel settore nemico e attendere come squali i piccoli cargo minatori che fanno ritorno. La tecnologia non è comunque un fattore critico, e anche senza i soldi per andare avanti un giocatore esperto può restare un grande nemico. Infatti uno dei più grossi pregi del gioco è che per la prima volta in tanti anni, in Allegiance finalmente il fattore umano domina completamente quello delle risorse. Dieci piloti in gamba non si fanno spaventare da nessuna super armata ipertecnologica. Non esiste tecnologia in Allegiance che possa battere l'abilità e la grande coordinazione, che qui fanno la differenza. Per quanto riguarda i comandanti, l'unica legge sacra è: assorbire le risorse dall'esterno verso l'interno. Mai estrarre minerali nei settori vicini o addirittura nel proprio, tendere sempre a sfruttare al massimo quelli esterni, in modo che se durante la guerra si fosse costretti a ritirarsi dalle proprie posizioni, o addirittura ricacciati nel proprio settore e circondati, non ci si troverà mai privi di risorse. Inoltre in questo modo si assorbono le risorse che il nemico avrebbe potuto utilizzare nel farsi strada verso di noi, mentre così quando si espande trova solo il nulla ad aspettarlo ed è costretto a costruire in altre direzioni, rallentando il suo attacco.





Le luci di atterraggio su questa base sono invitanti, ma la manovra è sempre meglio lasciarla fare al computer.



pezzi della propria astronave con pezzi nuovi, migliorati dalle nuove tecnologie, montare nuove armi, sofisticate difese e sistemi di invisibilità, e addirittura cambiare astronave con modelli diversi, personalizzando a più non posso il proprio mezzo. Nel gioco vi sono inoltre ben tre fazioni tra cui scegliere, che differiscono significativamente non solo nella grafica, ma anche nelle possibilità tecnologiche e di scelta di ciascuna.

Il designer Robert Girling, aveva originariamente progettato il gioco in modo che ciascun pilota avesse la scelta di donare i soldi o spenderli per sé. Fu un grosso sbaglio. Infatti, da principio chi avesse guadagnato soldi distruggendo nemici o raccogliendo risorse, avrebbe avuto la scelta di consegnarli all'Investor, per mandare avanti la produzione e la ricerca, o magari tenerli per sé per incrementare la potenza della propria nave. Ben presto alla Microsoft si resero conto che la cosa era un disastro, poiché i giocatori tendevano sempre



Ecco un miner nemico al lavoro. Ora lo faremo fritto, così da guadagnare parecchio vantaggio sull'avversario.

egoisticamente a tenere i soldi per loro, mai a donarli, e a spenderli in migliorie per la loro nave, così i soldi finivano subito e le partite si infognavano prima ancora di cominciare. Girling allora implementò la soluzione che troviamo nel gioco, per la quale *Allegiance* meriterebbe una menzione speciale nella storia del game design. I soldi guadagnati dai singoli membri della squadra vengono spediti automaticamente all'investitore, ma quando questi realizza una nuova arma o una nuova astronave, questa è disponibile per tutti senza doverla pagare. Inoltre il singolo pilota può, in qualsiasi momento, decidere di smettere tale donazione, anche se in questo modo si mette in cattiva luce con il resto del team.

Grazie a questo trucchetto psicologico, ora è molto difficile trovare giocatori "egoisti", anche se qualche volta assistiamo a delle vere e proprie defezioni, e qualcuno passa clamorosamente al nemico. Qualche volta, addirittura, il comandante viene spodestato da qualcun altro della squadra che mira al potere. E questo è solo un piccolo esempio dei complessi giochi di potere a cui assistiamo. *Allegiance* è comunque più un gioco d'azione che di strategia, perlomeno per i piloti, e l'aspetto simulativo del volo spaziale non è troppo realistico o difficile. L'azione è immediata e intuitiva, e definire obiettivi e strategie non è troppo laborioso, grazie anche all'ottima interfaccia punta e clicca che si usa quando si accede alla mappa del settore. La grafica è ricca di effetti speciali e molto curata, ma non lascia comunque gridare al miracolo, e la musica risulta davvero essere un grosso punto debole. Ciononostante *Allegiance*, per la sua innovativa impostazione, è un'esperienza di prima classe tra tutti i giochi online su internet, ed è qualcosa da vivere almeno una volta. Non è difficile essere catturati nell'azione, soprattutto quando assistiamo a scene spettacolari come l'attacco di grandi fregate a sparuti e temerari gruppi di piloti. Il fragore delle centinaia di torrette montate sulle enormi astronavi, ognuna controllata da un giocatore umano che gioca da chissà dove nel mondo, è uno spettacolo che lascia senza fiato. E soprattutto questo, il grande coraggio dei comandanti, ormai divenuti vere e proprie leggende viventi per l'abilità che talvolta devono dimostrare nel coordinare squadre di centinaia di giocatori, è immortalato per sempre nelle classifiche planetarie aggiornate istante per istante su Gaming Zone.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Allegiance è:
- Intuitivo
- Esaltante
- Pensato per il multigiocatore

Allegiance non è:
- Giocabile da soli
- Molto vario
- Il solito simulatore spaziale

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo Win95/98, P200 MMX, 64 MB RAM, 220 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium III 350 con 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore SI, anche via LAN ■ Internet www.zone.com

Ottima realizzazione del primo gioco spaziale a squadre. Azione e strategia in un mix equilibrato e molto giocabile.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	5	LONGEVITÀ	9

8

IN ALTERNATIVA...

Homeworld, Set 99, 9
Per chi preferisce giocare da solo, il capostipite dei nuovi simulatori strategici spaziali

Star Trek Armada, Mag 00, 7
Sempre battaglie nello spazio, ma con l'ambientazione superba di "Star Trek"

GENERE: GIOCO DI RUOLO-AZIONE

DIABLO II

Diablo è tornato – ed è più bello che mai.

IN ITALIANO

Diablo II è stato interamente tradotto in italiano, e dobbiamo dire che, a parte alcune scelte discutibili, la localizzazione è stata davvero ben fatta.

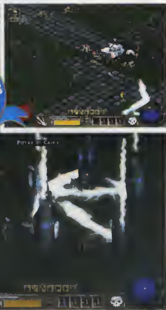
RISORSE DI RETE

L'aspetto di *Diablo II* che ne aumenterà certamente la longevità (come è successo con il primo) è, ovviamente, il multiplayer. Grazie a Battle.Net, la rete multiplayer della Blizzard, potremo infatti trovare compagni di avventura nel giro di pochi minuti, e divertirci ad affrontare le orde di mostri assieme.
Va detto che uno dei problemi principali di *Diablo* in multiplayer era il proliferare dei cosiddetti player-killer (PK), cioè giocatori che si divertivano per lo più a uccidere i personaggi di altri giocatori, magari con l'ausilio di trucchi e gabole varie. Per arginare la cosa, la Blizzard ha variato considerevolmente alcuni aspetti del gioco in questo nuovo capitolo – in particolare, ha reso molto più difficile, se non impossibile, utilizzare trucchi o altro per potenziare il personaggio. Quindi, se tutto va come previsto, dovremo poter giocare senza preoccuparci di guastafeste di sorta.



Non si può certo dire che alla Blizzard abbiano fatto economia quanto a effetti speciali...





COME tutti ormai sanno, la carriera dell'eroe è densa di pericoli. Non facciamo in tempo ad ammazzare un mostro che subito ne compare un altro, e i commercianti sono sempre pronti a spennarci quando si tratta di venderci pozioni di guarigione – e non abbiamo neanche una assicurazione sanitaria.

Ciò nonostante, sembrerebbe che siano in molti a tentarci (forse nella speranza di avere bardi e menestrelli impegnati a comporre canzoni sulle nostre gesta, o magari credendo di riuscire a guadagnare abbastanza per pagarsi il dentista)



Capiterà piuttosto spesso di trovarsi a combattere contro una decina di mostri contemporaneamente.

In particolare, più di un avventuriero ha cercato di risolvere i problemi che affliggono il Campo delle Ranger, o meglio, "il" problema: Andanel, una demonessa minore che ha preso possesso del vicino Monastero, nel quale compie atrocità con prevedibile zelo. Inutile a dirsi, finora nessuno è riuscito a liberarsi di lei: ci riusciremo *noi*?

Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, anche in *Diablo II* la nostra prima necessità sarà la creazione del personaggio. A differenza della maggior parte dei giochi di ruolo, però, il nostro contributo a questa prima fase si limita alla scelta della classe del personaggio, senza attributi da modificare o altro (il nome si può cambiare, per fortuna). La cosa non deve farci credere che tutti abbiano personaggi uguali, comunque come vedremo, il nostro alter ego avrà modo per differenziarsi anche molto considerevolmente nel corso del gioco.

Le cinque classi di personaggio coprono adeguatamente lo spettro delle abilità: tra gli estremi (il Barbaro, assolutamente impostato all'attacco fisico, e l'Incantatrice, completamente dedita alla magia) troviamo tre eccellenti miscele di forza fisica e potenza magica, che riescono a soddisfare tutti i gusti. All'inizio del gioco veniamo accolti dai Personaggi Non Giocanti che abitano il Campo delle Ranger, che ci spiegano quanto sarebbe bello che un baldanzoso eroe (o eroina) si occupasse di liberare la zona circostante dalla torma di mostri che hanno iniziato a infestarla. A questo punto, si può iniziare a menare le mani seriamente e, quindi, a divertirsi.

"Alcuni ambienti danno davvero una sensazione di enormità"

Non c'è nulla di più frustrante di un bel gioco tarpato da una interfaccia non intuitiva (o semplicemente stupida) – per fortuna *Diablo II* evita la trappola e ci offre un sistema di interazione ammirevole sia per la semplicità che per la completezza e l'efficacia.


Dopo aver ucciso Coldworm lo scavatore, dovremmo essere al sicuro dall'infestazione delle Larve.







La maggior parte delle azioni di gioco vengono compiute con il mouse: il tasto sinistro, infatti, si comporta in modo "intelligente" a seconda della posizione del cursore. Se l'abbiamo posizionato su una zona vuota, ci muoveremo; se lo posizioniamo su un oggetto lo raccogliamo o lo usiamo (a seconda); se lo posizioniamo su un personaggio lo attacchiamo o iniziamo una discussione (anche qui, a seconda del contesto).

Questo approccio è assolutamente ideale nella maggior parte dei casi, permettendoci di procedere senza grossi impedimenti né perplessità su cosa fare in un dato momento. A onor del vero, però, talvolta questo sistema crea qualche problema – durante mischie particolarmente affollate, infatti, rischiamo di cliccare su un nemico o un oggetto, quando invece vorremmo semplicemente fuggire...

Come dicevamo, il mouse ci permette di gestire praticamente tutte le funzioni di gioco in maniera comoda – tuttavia, non è molto veloce, come i giocatori esperti sanno bene. Fortunatamente, potremo assegnare alla tastiera un considerevole campionario di azioni, il che ci permette di sveltire il processo nei momenti drammatici. Per esempio, gli oggetti nella cintura (dove, solitamente, terremo le pozioni) possono essere mossi e utilizzati con il mouse – ma durante un combattimento potremo premere i tasti numerici, per usarli rapidamente senza dover spostare il mouse dal vivo dell'azione. Lo stesso vale anche per gli incantesimi e gli attacchi speciali, che utilizziamo con il tasto destro del mouse: sebbene sia possibile selezionarli tramite il puntatore, potremo anche assegnarli ai tasti funzione per una maggiore efficienza.

Proprio l'efficienza è quello che ci troveremo a inseguire con entusiasmo da un certo punto del gioco in avanti. Infatti, sebbene i primi incontri siano spesso dei banali "uno-contro-uno", non ci vuole molto perché *Diablo II* inizi a lanciarci contro ondate di avversari – e se non siamo pronti a cambiare tattica al momento giusto ci ritroveremo a contemplare il nostro cadavere molto più spesso di quanto non sia auspicabile.

Nei nemici, infatti, si è davvero sbizzarrita la fantasia degli sviluppatori. Partendo da circa 60 diversi "tipi" di nemico, le variazioni in colore e armamentario portano il totale dei mostri che ci potranno attaccare a oltre duecento, ciascuno con caratteristiche diverse dagli altri. Le differenze coprono sia le caratteristiche fisiche che quelle magiche – alcuni mostri appartenenti alla stessa "specie" potrebbero avere attacchi di tipo diverso, o essere più o meno veloci o resistenti.

Oltre a questo, ci capiterà talvolta di trovare nemici particolari che, pur appartenendo a una specie comune,

LA PRIMA MISSIONE

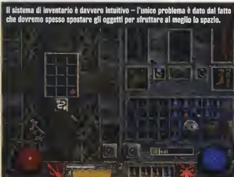
Non appena iniziato il gioco, ci troveremo a dover "ripulire" un covo infestato da mostri, per guadagnarci la stima di qualcuno degli abitanti del Campo delle Ranger ("qualcuno" – per gli altri ci vorrà più tempo) e anche guadagnare un punto Abilità extra. La missione non è difficile, ma richiede una certa cautela. In particolare, facciamo attenzione ai Caduti: sebbene non siano fortissimi, presi singolarmente, utilizzano delle strategie di attacco in massa che hanno effetti tutt'altro che trascurabili, soprattutto se è presente uno dei loro Sciamani. Questi ultimi, infatti, sono in grado di riportare in vita i Caduti che abbiamo abbattuto e, come se non bastasse, lanciano delle palle di fuoco piuttosto dolorose. Basterà comunque girare per il labirinto con molta cautela per evitare sorprese, e tenersi aperta una via di fuga se le cose si mettessero al peggio.

UN SISTEMA VERSATILE

Diablo II è appena uscito, e già i primi segreti vengono a galla: una volta completato il gioco, infatti, potremo accedere a un livello segreto, utilizzando la Gamba di Wirt e un Tomo del Portale Cittadino nel Cubo Horadrim quando ci troviamo nel Campo delle Ranger. Questo aprirà un portale che conduce a una dimensione aliena – abitata da mucche assassine! Facciamo attenzione prima di entrare, comunque: anche se si tratta di bovini, non sono certamente mansueti, e le probabilità di sopravvivere non sono moltissime..



Il sistema di inventario è davvero intuitivo – l'unico problema è dato dal fatto che dovremo spesso spostare gli oggetti per sfruttare al meglio lo spazio.







Un livello degno di M. C. Escher!

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Diablo II* con il nostro computer.

■ Sistema **Pentium II 266 senza scheda 3D**



VERDETTO: Il gioco è fluidissimo, senza rallentamenti – però gli effetti sono meno spettacolari.

■ Sistema **Pentium II 400 con scheda 3D**



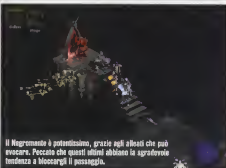
VERDETTO: Per un giocatore singolo, non si può chiedere di meglio.

RISORSE DI RETE

Il mondo di *Diablo* è adesso disponibile anche in versione cartacea, come espansione per il famosissimo sistema di Advanced Dungeons & Dragons. Potremo usare "Diablo II: The Awakening" sia come trasposizione dell'avventura su computer, utilizzando le cinque classi di personaggio di *Diablo II* oppure con normali personaggi di AD&D, sia come sorgente di informazioni. Il libro delle regole, infatti, contiene oltre cento incantesimi e abilità, altrettanti tipi nuovi di mostri e le regole per generare più di un milione di oggetti! Il tutto, naturalmente, è perfettamente coerente con la versione elettronica...







Il Negromante è potentissimo, grazie agli alleati che può evocare. Peccato che questi ultimi abbiano la sgradevole tendenza a bloccargli il passaggio.

hanno delle caratteristiche fuori dal comune – talvolta si tratterà dei "Campioni" delle varie specie, altre volte saranno personaggi specifici, con un nome riconoscibile.

Fortunatamente, affrontare i nemici ha anche qualche lato positivo: guadagneremo infatti esperienza dai combattimenti, e spesso avremo anche qualche premio tangibile, come oro o oggetti. Tutto ciò ci permetterà di far progredire il nostro personaggio in più modi. Il principale sistema di avanzamento del personaggio è, ovviamente, l'esperienza.

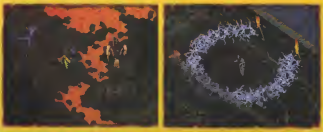
Man mano che questa si accumula saliremo di livello, con due importanti conseguenze: innanzitutto, guadagneremo dei Punti Caratteristica, da distribuire a nostro piacimento tra le quattro caratteristiche; in secondo luogo otterremo una nuova Abilità a ogni livello, anch'essa da scegliere da un elenco. Proprio le Abilità sono forse la più grande innovazione di questo secondo capitolo rispetto a *Diablo*, e certamente contribuiscono in grande misura a renderlo così coinvolgente.

A seconda della classe del nostro personaggio, infatti, potremo scegliere abilità diverse – si va dagli attacchi speciali delle classi guerriere agli incantesimi degli utenti magici, con tutto uno spettro di possibilità compreso tra gli estremi – che renderanno il nostro personaggio sempre più unico e potente col passare del tempo. Il personaggio, comunque, non è limitato nella sua crescita alle sole Abilità: potremo trovare (o comprare!) molti oggetti magici di diverso tipo, grazie ai quali le nostre caratteristiche o abilità verranno modificate anche in modo sensibile, permettendoci così di affrontare nemici ben più potenti di noi – purché si sappia usare la tattica giusta...

In conclusione, *Diablo II* non modifica la strada intrapresa dal suo predecessore: rimane un fenomenale mix di azione e avventura, capace di farci dire "altri cinque minuti" come i veri classici – siamo di fronte a uno dei migliori seguiti mai visti.

IL VECCHIO *DIABLO*

Se vogliamo apprezzare fino in fondo la trama di *Diablo II*, potremmo pensare seriamente di dare prima un'occhiata al titolo originale della serie, che possiamo facilmente trovare in versione a basso prezzo. Noi l'abbiamo rivisto di recente, e dobbiamo dire che il vecchietto porta bene i suoi anni!



GMC IN BREVE

Diablo II è:
- Divertentissimo
- Coinvolgente
- Lunghissimo

Diablo II non è:
- Niente di nuovo
- Graficamente spettacolare
- Cervellotico

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Blizzard ■ Distributore Leader ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo Pentium 233, 32 MB RAM, 650 MB HD ■ Sistema Consigliato P II 300, 64 MB RAM (128 per multiplayer), 950 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Battle Net, TCP/IP ■ Internet www.blizzard.com

Una esplosiva miscela di azione e gioco di ruolo, con moltissimi miglioramenti rispetto all'originale – cosa potremmo volere di più?

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	10
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

9

IN ALTERNATIVA...

Mageslayer, feb 98, 7 – Se quello che ci interessa è solo far fuori i nemici, questo non è male

Nox Apr 00, 8 – Meno complesso di *Diablo II*, ma graficamente superiore

GENERE: STRATEGIA

GROUND CONTROL

La terza dimensione, gli effetti speciali, le esplosioni... le meraviglie grafiche stanno cambiando il modo di intendere la strategia.

Sembra di sentire fin qui l'odore della sabbia e della polvere da sparo...





NELL' anno 2419, le guerre vengono bandite per sempre dalla Terra. Sarebbe una buona notizia, se non fosse per il fatto che questo non significa il termine dei conflitti, ma solo uno spostamento dei campi di battaglia in luoghi lontani, allo scopo di non disturbare lo sviluppo e la pace sul pianeta. Cosa c'è di meglio che combattere su remoti e inospitali pianeti? È proprio quello che fanno la Crayven Corporation e la Order of the New Dawn, due corporazioni, l'una militaristica, l'altra pseudo religiosa, battendosi senza pietà per il controllo delle risorse di questi minuscoli ma ricchissimi territori di conquista. La guerra procederebbe monotona, se non fosse per il fatto che gli scienziati della New Dawn scoprono reperti di natura aliena che, pare, nascondono segreti di incommensurabile valore. Cosa sono questi reperti? Che valore hanno? E, soprattutto, possono far pendere da una parte o dall'altra l'ago della bilancia del conflitto? È quello che scopriremo nei panni del maggiore Sarah Parker, soldato della Crayven, e che dovremo poi difendere passando dall'altra parte della barricata nella seconda parte del gioco.

Questa, per sommi capi, la trama che sostiene le trenta missioni di *Ground Control*, strategico in tempo reale sviluppato dagli esordienti Massive Entertainment nella loro base svedese. Si comprende subito che la trama è un pretesto per l'azione, e certo non ci scandalizziamo per questo, visto anche quello che offre la concorrenza, ma



Alla Massive volevano che le esplosioni fossero spettacolari. Ci sono riusciti.

ASCENSORE PER L'INFERNO

A differenza di quanto avviene nella stragrande maggioranza dei giochi di strategia, in *Ground Control*, le unità non vengono prodotte da strutture già esistenti sul campo di battaglia, vengono invece trasportate da apposite navi all'interno di zone assegnate sulla mappa. Di solito c'è solo una zona, altre volte saranno più numerose, nel qual caso il nostro acume tattico dovrà suggerirci dove posizionare le truppe in base alla nostra strategia. In molte occasioni, al termine di uno scontro o in caso di ritirata, saranno le medesime navi che si occuperanno del recupero delle unità superstiti. Questi enormi velivoli, chiamati "Dropship", hanno quindi un ruolo di "ascensore" che mette in comunicazione la base madre con il campo di battaglia.



UN SISTEMA TUTTO NUOVO

Il sistema grafico utilizzato per *Ground Control* è stato costruito partendo da zero dai programmatori della Massive Entertainment, e si tratta di uno strumento particolarmente potente. Le sue capacità lo rendono in grado di gestire livelli di gioco che rappresentano un'area di oltre 40 Km quadrati senza che le prestazioni ne risentano, e si dice che possa fare molto di più. Tra le caratteristiche supportate troviamo l'illuminazione dinamica, nebbie, esplosioni particellari (tra le più spettacolari mai viste), ombre calcolate in tempo reale e molti altri preziosismi che fanno del gioco un vero spettacolo di grafica.





Un piccolo esempio di dettaglio grafico: le insegne e le decorazioni sui veicoli.

REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo giocare *Ground Control* sul nostro computer

■ Sistema **PII 233, 32 MB RAM, software**

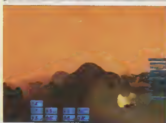


VERDETTO: Immaginiamo il vecchio *Command & Conquer*, cubettoso e tridimensionale...

■ Sistema **PII 450, 128 MB RAM, Voodoo3**



VERDETTO: Rallentamenti con molte unità in campo; giocabile, ma non perfetto.



MISSIONI PERSONALIZZATE

La presenza di un editor, ovvero un programma che permette di craara missioni personalizzate, è diventato ormai un classico "regalo" che i programmatori fanno a noi giocatori, anche se questo si traduce poi in una enorme pubblicità gratuita che noi facciamo ai loro giochi creando nuovi livelli e facendoli circolara gratuitamente in rete. *Ground Control* non verrà commercializzato con questo "omaggio", ma potramo mettere le mani sopra l'editor immediatamente dopo l'uscita del gioco nei negozi. Come? Basterà semplicemente scaricarlo da Internet al sito www.groundcontrolhq.com. Verrà distribuito gratuitamente.

forse qualche intermezzo filmato in più e una storia maggiormente approfondita non avrebbero fatto male. Tuttavia la vera forza di questo titolo risiede nel suo impatto grafico letteralmente esplosivo. Pur essendo al loro esordio, i programmatori e i designer della Massive hanno dimostrato di saperla molto lunga in fatto di tecnologie informatiche, e hanno dato vita a quello che è sicuramente uno dei titoli più belli mai realizzati dal punto di vista squisitamente visivo. I dettagli si sprecano e il sistema grafico è in grado di gestire una grandissima quantità di "chicche" che spaziano dalle scie di fumo dei proiettili e delle granate a quelle degli aviogetti che sfrecciano nel cielo, dai bossoli che fuoriescono dalle canne dei fucili fino alle decalcomanie applicate agli scafi degli enormi tank che torturano il terreno sollevando nuvole di polvere o di ghiaccio, in base al pianeta sul quale si combatte. *Ground Control*, dal punto di vista grafico, è qualcosa di sinceramente impressionante.

La bellezza di ciò che si vede non è l'unico aspetto che distanzia il gioco dalla concorrenza; una delle scelte più coraggiose, e allo stesso tempo più caratterizzanti, è l'assoluta mancanza della cosiddetta "Gestione delle risorse". In altre parole, in *Ground Control* non ci sarà da raccogliere Tiberium, legname, metallo o quant'altro per poter fabbricare le unità.

Soldati e veicoli sono già disponibili all'inizio della missione e dovremo farceli bastare per tutta la durata dello scontro, al termine del quale i sopravvissuti avranno guadagnato esperienza e saranno disponibili per la missione successiva. Questo aspetto caratterizza notevolmente il gioco, e ci mette nella condizione di non poterci barricare nella nostra base a fabbricare unità, per la semplice ragione che non avremo né una base, né una fabbrica. Tutto è improntato sulla tattica e sulla velocità degli spostamenti, un fattore che dovrebbe rendere letali e frenetiche le sfide in multiplayer.

Molti sono i fattori tattici da tenere in considerazione; le corazze dei veicoli sono più resistenti nelle parti anteriori e più deboli alle spalle, rendendo consigliabili le manovre di aggiramento. Ci sono poi artiglierie pesanti in grado di operare un devastante fuoco di sbarramento alla lunga distanza, ma hanno bisogno di unità "scout" che identifichino la posizione del bersaglio. Le truppe, versatili e leggere, non hanno affatto la funzione della "Carne da cannone", ma si rivelano indispensabili per raggiungere posizioni inaccessibili ai mezzi pesanti, sono dotate di un ottimo volume di fuoco e possono essere equipaggiate con armi e abilità speciali, così come tutte le altre unità, del resto. Questa è un'altra delle carte vincenti di *Ground Control*: poter personalizzare le unità ci permette di decidere il tipo di arma o di abilità che avranno in battaglia, ma anche di cambiare il loro nome, di leggerne le statistiche, di osservare il loro grado di esperienza vedendole passare da novellini a veterani, in una parola: ci affezioneremo alle nostre truppe più eroiche e faremo di tutto per evitare di perderle in battaglia.

C'è una discreta varietà di mezzi tra i quali

UN ARSENALE DA SFRUTTARE

Le possibilità di personalizzazione delle nostre truppe si spingono oltre fattori quali la formazione o l'atteggiamento tattico da tenere sul campo di battaglia. Per la prima volta potremo intervenire direttamente anche sull'equipaggiamento e sulle armi che i nostri uomini useranno negli scontri. Attraverso una semplice schermata decideremo che tipo di proiettili utilizzare, ognuno con vantaggi e svantaggi, naturalmente. Si possono inoltre definire le abilità particolari che la fanteria e i veicoli potranno sfruttare: medicamenti e riparazioni per una tattica difensiva o armi pesanti e granate per assalti frontali?
A noi la scelta, ma attenzione a non ritrovarci accerchiati e a maledire il momento in cui abbiamo deciso di non portare con noi quei missili che avrebbero fatto la differenza...




Questo è l'effetto del fuoco di sbarramento operato dalle artiglierie pesanti a chilometri di distanza.





scegliere, anche se mancano le unità "esotiche" tipiche dei giochi alla *Red Alert* (cani, torri elettriche...), questo, probabilmente, anche per una precisa volontà degli sviluppatori di rendere le battaglie il più possibile realistiche, impiegando armamenti futuristici ma credibili. Gli "Aerodyne", in particolare (le unità aeree) si rivelano sorprendenti per possibilità tattiche offerte, utilità ed eleganza grafica. Si sente un po' la mancanza di mezzi navali, ma il controllo di quello che abbiamo a disposizione è già un compito piuttosto impegnativo. Oltretutto l'elemento "acquatico" è del tutto assente dal gioco.

Una caratteristica che potrebbe far discutere riguarda la nostra effettiva presenza sul campo di battaglia; in pratica si tratta di un veicolo speciale che trasporta il comandante delle nostre forze, ciò che dovrebbe essere il nostro alter-ego virtuale. Questo mezzo ha la possibilità di riparare le unità danneggiate che si trovano nel suo raggio d'azione, ma rappresenta anche il nostro tallone d'Achille, in quanto perdere questo mezzo comporta l'immediata sconfitta nella missione in corso. Potrebbe essere intrigante nelle sfide in multiplayer, che si preannunciano entusiasmanti e ricche di modalità, ma nelle missioni singole il fatto di doverci preoccupare della difesa di questo mezzo limita notevolmente le nostre possibilità di movimento, obbligandoci a scortare il prezioso comandante con unità abbastanza forti. Considerando il numero mai troppo elevato di truppe sotto il nostro controllo e la difficoltà di alcune missioni, questo si traduce in una fonte di grattacapi che costringe il giocatore a tenere sempre sotto controllo il veicolo in questione.

"Tutto è improntato sulla tattica e sulla velocità degli spostamenti"

Il livello di difficoltà non è inaccessibile, ma spesso le missioni richiedono tempo e attenzione. Questo aspetto rileva uno dei più evidenti limiti del gioco: la mancanza della possibilità di salvare la partita in corso. A detta dei programmatori è già in programma una patch che dovrebbe dare la possibilità di salvare in qualsiasi momento, ma per ora questa opzione è assente. Scelta non molto felice, considerando che a partire dalla settima mappa le cose cominciano a farsi "pesanti" e che, come se non bastasse, il nemico è quasi sempre in superiorità numerica.

Un altro fattore da non sottovalutare è quello relativo alle richieste di sistema. *Ground Control* è "scalabile": è cioè possibile ridurre il livello di dettaglio ai minimi termini, fino ad arrivare alla versione non accelerata, ma è innegabile che per godere dello spettacolo grafico sia necessario un computer di fascia alta equipaggiato con una scheda 3D della nuova generazione. Se non temiamo le sfide tattiche di alto livello e siamo in possesso di un buon computer, *Ground Control* rappresenta una scelta quasi obbligata per la nostra collezione. Pur non rappresentando una rivoluzione dal punto di vista delle dinamiche di gioco (*Shogun* è certamente più originale), possiamo definirlo un titolo solido, bilanciato, dotato di una buona profondità tattica e assolutamente sbalorditivo dal punto di vista grafico. L'acquisto è più che consigliato.

GMC IN BREVE

Ground Control è:
- Una festa per gli occhi
- Tatticamente dettagliato
- Incentrato sulla battaglia

Ground Control non è:
- Una rivoluzione nel genere
- Dotato di una trama brillante
- Per chi non possiede un "signor" computer


La nostra fanteria è disposta in linea supportata dai tank. Un ottimo sistema difensivo.

■ Casa **Sierra** ■ Sviluppatore **Massive Entertainment** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **PII 233, 32 MB RAM, 300 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 400, 128 MB RAM, scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D, Glide** ■ Multigiocatore **via rete o Internet** ■ Internet **www.groundcontrolhq.com**

L'impressione è che non aggiunga molto al genere strategico, ma è graficamente superbo, spettacolare, giocabile e con delle ottime opzioni multiplayer.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

8

IN ALTERNATIVA...

Shogun: Total War, Giu 00, 9
Nessuna esplosione spettacolare, solo orde di samurai in un capolavoro di tattica e giocabilità

Dark Reign 2, Lug 00, 9
Un classico strategico in tempo reale, ma è graficamente splendido e al passo con i tempi

GENERE: AZIONE 3D

DINO CRISIS

Siamo pronti ad avere tanta, tanta paura?



Il Tirannosauro Rex: il dinosauro di Dino Crisis. Non potremo ucciderlo, però, ci divertiremo parecchio a evitare la nostra morte.

MAGICHE MISTURE CHIMICHE

Nel corso del gioco troveremo varie scatole di colore verde. Oltre a contenere le munizioni per le nostre armi, ci troveremo anche un bel po' di medi-kit e anestetici, oltre a una buona dose di potenziatori. Grazie all'apposito menu, Mix, potremo combinare i potenziatori medici con i vari tipi di kit, ottenendo una più forte dose di farmaco curativo, sia per quello che ci cura, sia per quello che ferma le emorragie in caso di morso. Potremo, grazie sempre ai potenziatori, far crescere il potere del sonnifero nei dardi che troveremo più avanti nel gioco.



Trovare il modo di far aprire le barriere laser sarà una delle sfide infinite del gioco: ma stiamo attenti a cosa ci assalirà dopo l'apertura...

UNA missione come tante. Poche informazioni, ma precise. Recuperare il Dottor Kirk e portarlo alla base. Il tutto in una notte, su un'isola, attraversando un complesso scientifico, contando solo sulle abilità dei quattro membri della nostra squadra.

Ottimi ragazzi, tutti mercenari di prim'ordine. Il nostro personaggio principale è Regina, aitante fanciulla pronta a tutto. E dovremo esserlo davvero, visti i molti imprevisti con cui avremo a che fare subito dopo il nostro arrivo sull'isola. Ben presto ci renderemo conto che la situazione non è quella prevista e ha imboccato peggiore strada possibile. L'ambiente di gioco di *Dino Crisis* è molto simile a quello del film Jurassic Park (di Steven Spielberg), dove dovremo confrontarci con una lunga serie di stanze e locazioni diverse e stare attenti ai predatori: una lunga schiera di dinosauri che vanno dai piccoli lucertolini carnivori all'immenso T-Rex, pericoloso quanto imbattibile. La struttura riprende fedelmente quella di *Resident Evil 1 & 2* (aspettando il terzo episodio, *Nemesis*). Noi comandiamo il nostro personaggio attraverso le vane stanze che costituiscono il complesso scientifico e dovremo essere capaci non solo di abbattere i dinosauri ostili ma, in molti casi, di evitarli, senza patire danni o ferite.

In *Dino Crisis*, infatti, il nostro personaggio potrà essere sia indebolito (e curato con i medi-kit semplici), sia ferito e iniziare a perdere sangue (e curato tramite un secondo tipo di medi-kit), rendendolo una preda molto più appetibile per i velociraptor che infestano la base. Nel corso della nostra avventura, però, in più di una occasione, avremo a che fare con gli altri tre membri della squadra (senza mai poterli impersonare, come capitava in altri giochi simili) e con il famigerato Dottor Kirk: questi "incontri", costituiranno, a volte, delle vere e proprie mini svolte dell'evoluzione della storia. Oltre a tre diversi finali, potremo infatti anche vivere diversi filoni della storia.

L'avventura in *Dino Crisis* è costituita in massima parte dalla risoluzione dei vari enigmi sparsi per tutto il gioco. Anche solo per aprire le porte chiuse elettronicamente, dovremo non solo cercare le chiavi adatte, ma anche risolvere tanti piccoli sottogiochi che varieranno a seconda della situazione. Dalle sciarade vere e proprie, passeremo a piccoli puzzle game o a prove d'intuito. Queste piccole trovate e i continui scontri

"Orrore preistorico"

con i dinosauri, uniti alla nostra ricerca per nuove armi e munizioni, costituiscono l'anima di *Dino Crisis*, regalandoci sensazioni sempre oscillanti tra il divertimento e la sfida. Purtroppo, il livello di difficoltà dei sottogiochi è sempre un po' troppo puntato verso il basso. Spesso, infatti, ci troveremo a doverci confrontare con lo stesso mini-gioco, ripetuto e reso solo più lungo da risolvere e non tanto più impegnativo. Anche gli scontri casuali con i dinosauri non saranno mai appassionanti al 100%. La nostra impressione generale sarà quella di essere sorpresi, attaccati senza poterci difendere per i primi colpi, e poi contrattaccare per terminare il rettile. Un sistema di gioco che, alla lunga, risulterà, forse, poco accattivante.

Il sistema grafico costituisce, però, la vera novità. A differenza di *Resident Evil 1 & 2*, *Dino Crisis* offre un nuovo metodo di controllo del personaggio. Pur

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Dino Crisis* sul nostro computer

■ Sistema **P200MMX, 32 MB di RAM, software**



VERDETTO: Lento e leggermente scattoso. Non è proprio il caso.

■ Sistema **PII300, 64 MB di RAM, scheda 3D**

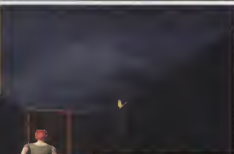


VERDETTO: Decisamente meglio. Scorrevole e piacevole.

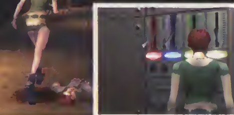
L'ABITO NON FA IL MONACO

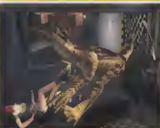
Dino Crisis non lascerà, dietro di sé, un ricordo indelebile, però, in futuro, lo ricorderemo per una strana caratteristica. All'inizio di ogni singola partita, infatti, potremo scegliere tra quattro differenti vesti. Per esempio, avremo a disposizione la tutina da spia professionista (1), nera, in pelle e attillata o quella da marine (2), molto poco in linea con le rigide regolamentazioni sull'abbigliamento dell'esercito americano, ma comunque di un certo impatto visivo, soprattutto per le curve di Regina. Il terzo costume sarà quello da combattimento (3), molto più pratico per gli assalti e la caccia al dinosauro. L'ultimo costume, invece, sarà ispirato al tono preistorico della storia di *Dino Crisis*, visto che sarà un completo molto succinto in pelle di ghepardo (4). C'è ne abbastanza per una sfilata...

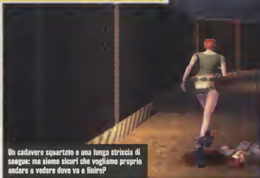




È meglio evitare di essere catturati dai Pterodattili: non è molto salutare fare un volo da dieci metri dopo che ci hanno frullato per bene.







Un cadavere squartato e una lunga striscia di sangue: ma siamo sicuri che vogliamo proprio andare a vedere dove va a finire?

guidandolo sempre in prima persona (muovere a sinistra, con le frecce direzionale o con il joypad, vuol dire, da qualsiasi angolo stiamo guardando l'azione, mandare il nostro personaggio verso la sua sinistra), la telecamera non sarà più fissa, ma in molte locazioni, soprattutto quelle più ampie, seguirà il nostro spostamento, come in un film. Questo sistema rende l'azione di gioco molto più realistica e dinamica. Oltretutto, sono stati eliminati i fondali disegnati e tutto l'ambiente è realizzato in grafica 3D.



Uno dei molti sottogiochi di Dino Crisis. In questo caso dobbiamo trovare il modo di aprirci una via di fuga attraverso i container.

L'unica pecca del sistema grafico è la risoluzione massima del gioco: solo 640x480, davvero poco per chi tra noi, magari, ha investito un certo capitale in una scheda grafica acceleratrice di un livello medio/alto e si trova a dover giocare in bassa risoluzione.

Il sonoro è costituito da motivi d'ambiente, scelti appositamente per creare l'atmosfera giusta e sottolineare i momenti più incisivi del gioco. Alcune parti del gioco saranno parlate (solo in inglese, almeno per ora) e ci saranno molti intermezzi con filmati in computer grafica che faranno da collante per le vane fasi dell'avventura. A conti fatti, *Dino Crisis* ha un livello di difficoltà medio-basso, ma ci assicura comunque un certo divertimento nel superare le molte locazioni del gioco e nel risolvere alcuni enigmi, molto appassionanti e sempre divertenti. Se ci appassioneremo agli scontri con i dinosauri, potremo anche misurarci in un altro gioco, completamente indipendente dall'avventura vera e propria, chiamato *Wipeout*, dove dovremo scontrarci, attraverso le locazioni del gioco originale, con una schiera di dinosauri. Il risultato finale è una specie di mini-sparatutto 3D, ma ambientato nel mondo di *Dino Crisis*: una piccola ma divertente trovata.

Chi ha già giocato a giochi di questo genere, troverà in *Dino Crisis* una discreta sfida ma non paragonabile agli intricati misteri della saga di *Resident Evil* o alle avventure di Lara Croft, eroina della saga *Tomb Raider*.

GMC IN BREVE

Dino Crisis è:
- Un po' come Jurassic Park
- Una mezza novità
- Riuscito, ma non del tutto

Dino Crisis non è:
- Proprio come *Resident Evil 1 & 2*
- Impossibile da terminare
- Graficamente sottotono



■ Casa **Virgin** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **89.000** ■ Sistema Minimo **P200MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 300, 64 MB RAM, 560 MB HD, scheda 3D 4 MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.capcom.com**

IN ALTERNATIVA...

Resident Evil 2, Mar 99 **8**
È il miglior esempio di avventura d'azione horror. Immancabile.

Tomb Raider The Last Revelation, Gen 00 **8**
Lara alle prese con le sue ultime avventure. C'è bisogno di dire altro?

Non è entusiasmante come la concorrenza ma è comunque appassionante. Solo per i fedelissimi e per i nostalgici del periodo giurassico.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: SPARATUTTO 3D

DEUS EX

Avventura e scontri a fuoco per tutti i gusti nell'ultimo sforzo della Ion Storm.

PARLA WARREN SPECTOR

Il responsabile dello sviluppo di *Deus Ex*, in una recente intervista pubblicata anche sul sito ufficiale della Ion Storm (www.ionstorm.com) è stato interrogato sui motivi delle scelte fatte durante la realizzazione del gioco e su quali aspetti lo abbiano reso maggiormente fiero di coordinare il team di sviluppo. Il geniale Spector ha affermato che una delle attrattive maggiori del gioco è il fatto di poter risolvere ogni singolo problema con una varietà di sistemi, incoraggiando in questo modo la creatività e la fantasia dei giocatori e assicurando che ognuno di loro possa avere un'esperienza unica. Da quanto abbiamo potuto vedere noi, ha assolutamente ragione! Anche GMC ha intervistato Spector nel mese di luglio!



Uno dei carichi di "Ambrosia" rubati alla Coalizione dalla NSF: questa missione volge al termine.

LA "Morte Grigia", un nuovo terrificante virus, sta decimando la popolazione mondiale e soltanto la UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition), il "braccio armato" delle Nazioni Unite possiede l'Ambrosia, un antidoto in grado di salvare la vita a coloro che sono stati infettati. Purtroppo, tale antidoto è molto raro e molto costoso, e soltanto le classi più facoltose della società possono quindi permettersi di sfuggire all'epidemia. Gli organi di stampa cominciano a ventilare l'ipotesi che la Morte Grigia non sia affatto un virus naturale e cominciano disordini e scontri con le forze dell'ordine in tutto il mondo. Alcune organizzazioni terroristiche vogliono cambiare la situazione e cominciano a distruggere i simboli stessi dell'ordine costituito, come la Statua della Libertà a New York. La NSF, un fronte di liberazione americano, cerca di rubare un carico di Ambrosia, non si sa a quale scopo. Noi, nei panni di J. C. Denton, un agente speciale dell'UNATCO dotato di impianti cibernetici e neurali, siamo stati incaricati di seguire le tracce della NSF e del carico di Ambrosia e di scoprire, possibilmente, chi si cela dietro a questo complotto e perché. Ma, inutile dirlo, non tutto è come appare a prima vista...

Combattere a colpi di razzi nelle fogne di Manhattan, stordire terroristi nel loro stesso covo aggirando le protezioni elettroniche e

"Indagheremo sul mistero dell'Area 51 alla ricerca di risposte"

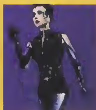
forzando le serrature, aggirarsi per Hell's Kitchen o nel Queens con un mitragliatore silenzioso o con delle granate elettromagnetiche per disattivare i droidi di sorveglianza, esplorare il mistero dell'Area 51 o combattere contro altri agenti nelle esotiche strade di Hong Kong: tutto questo ci capiterà, e altro ancora, in *Deus Ex*, ultimo sparatutto tridimensionale in prima persona con elementi di avventura e gioco di ruolo di etichetta Eidos Interactive. In questo titolo, originale e decisamente diverso dallo standard dei concorrenti attualmente in commercio, dovremo preoccuparci non soltanto delle ferite o

FACCE DA PUNK

Facciamo la conoscenza con alcuni dei protagonisti del gioco, a cominciare proprio dal nostro alter-ego virtuale.



J. C. DENTON
Occupazione: Agente operativo UNATCO
Impianti: Nanomeccanici
Note: Lavora alla sede di New York della UNATCO, sotto il comando di Joseph Manderley. Suo fratello Paul è un altro agente investigativo dotato di impianti cibernetici.



ANNA NAVARRE
Occupazione: Colonnello UNATCO
Impianti: Aumento oculare e di locomozione, aumento di forza nel braccio destro, impianto armi nel braccio sinistro
Note: Di origini israeliane, ha passato 9 anni nell'esercito di quel paese compresi 6 anni nel Mossad. Ha rischiato di morire e ha scelto di continuare a vivere come agente cibernetico per la UNATCO.



GUNTHER HERMANN
Occupazione: Agente operativo UNATCO
Impianti: Nanomeccanici
Note: è stato scartato dal programma nanomeccanico più recente che ha invece accolto J. C. e suo fratello, e questo lo rende poco socievole. È un uomo possente, alto e fortissimo, privo di qualsiasi paura, il che talvolta lo mette nei guai.



SAM CARTER
Occupazione: Agente non operativo UNATCO
Impianti: gamba e viso
Note: Sam è stato uno degli agenti operativi sul campo più validi fino a un tragico incidente in cui ha dovuto rimpiazzara parte della gamba e del viso con impianti cibernetici e ritirarsi dal servizio attivo. Ora si occupa di ricerca e sviluppo e fornisce armi, munizioni ed equipaggiamento agli agenti sul campo.

Parlare con gli altri personaggi presenti nei vari livelli è un aspetto importantissimo del gioco.

Ecco come si presenta il nostro personaggio.

delle armi a nostra disposizione, ma anche delle abilità che abbiamo deciso di aumentare e sviluppare grazie ai crediti ricevuti in ogni missione e degli impianti bionici che attingono alla nostra riserva elettromagnetica e ci aiutano in molti modi. Il sistema di controllo è estremamente semplice e intuitivo: il mouse coordina la direzione dello sguardo (e quindi del personaggio) mentre i tasti direzionali lo muovono in avanti, all'indietro o lateralmente, movimento molto utile per evitare i colpi nemici. Alcuni altri semplici comandi da tastiera ci permetteranno di accedere alle schermate dell'inventario (in cui potremo sistemare, usare, lasciar cadere a terra o imbracciare le armi e gli altri strumenti del mestiere), delle abilità, degli aumenti cibernetici, delle discussioni intrattenute con gli altri personaggi (un aspetto che in questo gioco riveste un'importanza ben più che coreografica), delle diagnostiche mediche, delle mappe e degli obiettivi di missione. Lo specifico uso di certi strumenti o di alcune meccaniche di gioco ci viene spiegato in modo semplice e veloce in una missione di "addestramento" che è consigliabile affrontare e superare prima di cominciare il gioco vero e proprio.

Oltre alla possibilità di personalizzare J.C., il personaggio che controlleremo, attraverso la scelta di abilità e di impianti particolari, anche la struttura dei livelli e delle missioni fa pensare a qualcosa di meno rigido e più aperto di un normale gioco di combattimento con una buona grafica. Ogni livello ha degli obiettivi primari e secondari, più obiettivi bonus e segreti, e non è necessario portare a termine tutti questi compiti o farlo in un ordine particolare. Una volta giunti (sani e salvi, si spera) alla fine del livello, dalle reazioni stesse dei personaggi capiremo ciò che abbiamo superato e ciò che ci siamo lasciati alle spalle, ma non per questo il gioco si interromperà.

A seconda delle nostre scelte le missioni successive e gli avvenimenti della storia prenderanno un indirizzo leggermente diverso, quindi anche la longevità sarà superiore, in quanto potremo affrontare le stesse sequenze con approcci diversi e raggiungendo risultati molto differenti tra di loro. Tutto questo, unito a una grafica degna degli ultimi prodotti lanciati sul mercato e a un sonoro che commenta egregiamente ogni azione, fa di *Deus Ex* un gioco praticamente imperdibile per tutti gli amanti del genere e anche per chi cerca in uno sparatutto tridimensionale un po' più di complessità e di profondità.

Il fucile da cecchino permette una visione telescopica che ci consentirà di colpire con grande precisione anche a lunga distanza.

UNA TEMPESTA IONICA IN ARRIVO

La Ion Storm, oltre a *Deus Ex*, è responsabile per alcuni altri progetti che certamente ci terranno incollati al monitor del nostro computer per molte notti calde e insonni. *Anachronox*, ad esempio, è un originale gioco di ruolo che vuole fare concorrenza addirittura alla SquareSoft e alla sua serie di *Final Fantasy*, e dovrebbe uscire entro ottobre. *Daikatana* di John Romero, invece, è uno sparatutto tridimensionale in prima persona con un'ambientazione mista tra il Giappone feudale e il futuro – la prova si trova a pagina 90 di questo stesso numero. *Dominion*, infine, è un gioco strategico fantascientifico in cui quattro razze aliene si combatteranno per la conquista di un potente artefatto, che uscirà entro la fine di agosto.

GMC IN BREVE

Deus Ex è
- Graficamente dettagliato
- Giocabilissimo e vasto
- Dotato di un'interfaccia semplice e immediata

Deus Ex non è
- Uno sparatutto puro, cruento e frenetico
- Semplicissimo in alcuni punti
- Dotato di una grandissima intelligenza artificiale

■ Casa **Eidos Interactive** ■ Sviluppatore **Ion Storm** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D, 150 MB su HD** ■ Sistema Consigliato **PIII, 128 MB RAM, 750 MB su HD** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.deusex.com**

IN ALTERNATIVA...

Quake III Arena, Gen 00, 9
Per chi ama un'azione più violenta e vuole confrontarsi con altri giocatori umani

Tomb Raider The Last Revelation, Gen 00, 8
Per chi desidera più avventura e meno sparatorie

Un ibrido molto ben riuscito tra sparatutto e gioco di ruolo, adatto a tutti i gusti e a tutti i palati, che ci farà vivere avventure molto intense.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: STRATEGIA

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III THE SHADOW OF DEATH

Un'espansione che vale l'intero gioco?





Le battaglie si svolgono come al solito su una "scacchiera" (al momento invisibile) e con il classico sistema a turni.

QUALCHE SPORCO TRUCCO

Come abbiamo detto, le campagne di *The Shadow of Death* sono molto difficili, e un piccolo errore può essere irreparabile. Come primo consiglio, salviamo spesso e teniamo differenti salvataggi, così potremo "tornare indietro" e mandare un eroe da una parte invece che dall'altra. Se proprio non è possibile, apriamo il collegamento sul desktop del gioco e scriviamo "Heroes3.exe /nwcgrail" Dopodiché, mentre giochiamo, premiamo "F4" per passare alla modalità "in finestra", e ci accorgeremo che c'è un nuovo menu, "cheat", che ci permette di avere risorse infinite, di muovere gli eroi senza limiti, e di avere tutte le creature che vogliamo.

GMC IN BREVE

Shadow è:
- Divertentissimo
- Uno dei migliori giochi di strategia
- Difficile da finire

Shadow non è:
- Niente di nuovo
- Per questo ripetitivo
- Graficamente eccezionale

NON capita spesso di vedere un gioco prosperare per tre "episodi" successivi. Ancor più raro è vedere il terzo episodio di un gioco fiorire con ben tre "riedizioni". Questo è quello che è successo a *Heroes of Might & Magic III*, ovvero la serie di giochi di guerra ispirata alle vicende e al bestiario dei giochi di ruolo di *Might & Magic*. Qual è la ragione di questo successo? In primo luogo, l'interfaccia di gioco, estremamente semplice, intuitiva e immediata. Bastano il mouse e i suoi due pulsanti per gestire tutti i movimenti dei nostri eroi. Il sistema di combattimento, sebbene molto semplice (le creature si muovono su una specie di scacchiera a esagoni), è uno degli ultimi eredi dei giochi di guerra a turni, che permettono di ponderare un minimo sulla strategia da usare anziché di cliccare continuamente e furiosamente sul mouse.

Il vero segreto di questo gioco, tuttavia, sono gli scenari e le campagne. L'unico motivo per cui gli appassionati continuano ad aspettare e a comprare tutte le successive edizioni di *Heroes of Might & Magic III* è proprio dato dal fatto che gli scenari, benché molto immediati (non è, per esempio, possibile fondare nuove città), sono studiati con una cura tanto maniacale da diventare incredibilmente divertenti e coinvolgenti. Il meccanismo è semplicissimo: all'inizio di ogni scenario avremo a disposizione una o più città (solo in casi rari partiremo senza) e dovremo o eliminare tutti i regni concorrenti dalla mappa o trovare un particolare oggetto. Alcune variazioni sul tema sono ancora più interessanti: a volte dovremo conquistare tutti i "nidi" di mostri presenti sulla mappa, altre conquistare una certa città, e così via. Certo, non è cambiato nulla, se non pochi dettagli, ma ogni scenario e ogni campagna mostrano regolarmente uno "studio" dei progettisti davvero eccezionale.

> **"Divertente, ma ci sarebbe piaciuto vedere qualche nuova unità"**

Un esempio: in una delle prime missioni, avremo a disposizione all'inizio un solo eroe, senza nessuna città. Questi dovrà correre come un razzo seguendo una tortuosa strada per le montagne fino a trovare una città quasi priva di difese e conquistarla. E ogni azione di questo nostro eroe sarà segnata da questa sua corsa contro il tempo.

Purtroppo, *The Shadow of Death* non include nessun tipo di miglioramento rispetto al predecessore, se non una valanga di scenari e sette nuove campagne (tra l'altro, molto impegnative!), mentre ci sarebbe piaciuto vedere qualche razza nuova, o qualche nuova unità.

Heroes of Might & Magic III - The Shadow of Death è uno di quei giochi che non possono mancare nella biblioteca di un appassionato di giochi di strategia, il cui unico difetto è di offrire "solo" nuovi scenari rispetto al titolo originale.



Trovando l'arcano "Grail" potremo incrementare la produzione di una città.

■ Casa 3DO ■ Sviluppatore New World Computing ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P166 16 MB RAM, 300 MB HD ■ Sistema Consigliato P 200 32 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore A turni sullo stesso computer o Internet ■ Internet www.3do.com

IN ALTERNATIVA...

Shogun: Total War, Giu 00 **9** — Il miglior gioco di guerra attualmente nei negozi. Da comprare e giocare.

Might & Magic VIII, Giu 00, **7** — Anche la serie di giochi di ruolo non presenta molto novità. Però è divertente!

Nulla di nuovo, ma in questo caso è quasi un complimento. Gli appassionati non devono perderselo.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: SPORT

ALL STAR TENNIS 2000

Tra pallonetti e colpi tagliati, cerchiamo di portare a casa il Grande Slam!



Sull'erba è fondamentale attaccare sempre a rete, appena è possibile. Volée a un punto...



Adesso dobbiamo sfruttare lo spazio nel corridoio alle nostra sinistra e "passare" il nostro avversario.

IL gioco del tennis appassiona parecchio i suoi fan per la sua strana caratteristica di essere semplice ma appassionante, veloce ma tattico. Un mix particolare che viene accentuato dalle capacità tecniche e fisiche delle atlete e degli atleti che lo praticano in tutto il mondo a livello professionistico e non.

In ogni simulazione sportiva sul tennis, quindi, dovrebbero esserci queste varianti. Il pianeta tennis di *All Star Tennis 2000* ruota intorno alla partita solamente, senza alcun accenno alla possibilità di creare o far crescere il nostro tennista. Il gioco si basa tutto sull'impatto del realismo dell'azione di gioco e non tanto sulla sua simulazione. Fortunatamente, il gioco vanta una licenza con alcuni tennisti molti famosi del mondo professionistico come Kuerten o Conchita Martinez. Le nostre partite si potranno giocare in tre differenti modi: oltre alla partita singola, potremo giocare un torneo o un'intera stagione.

All'interno di ogni torneo, potremo scegliere se giocarlo in singolo, in doppio normale o in doppio misto (vale a dire con una coppia composta da un uomo e da una donna). Le partite, a seconda del luogo del torneo, si giocheranno sulla terra rossa, il cemento o l'erba. Per quanto riguarda la reattività delle superfici, *All Star Tennis 2000* non è proprio all'avanguardia. Non abbiamo notato, infatti, grosse e sensibili differenze sul

"Sarà il giocatore umano a far trionfare il tennista"

modo di giocare (dal fondo o attaccando a rete) a seconda della superficie. Un distaccamento dalla realtà importante e fondamentale che colloca *All Star Tennis 2000* non tra le simulazione ma nei giochi sportivi. Anche le esecuzioni dei colpi, graficamente valide (anche se il gioco supporta solo la risoluzione 640x480!), sono varie. Oltre al colpo di piatto, potremo pallonettare il nostro avversario o "passarlo" con un topspin o un backspin, i colpi con l'effetto presenti del gioco. Un difetto a questo riguardo c'è, a dire il vero. Tutti i giocatori sapranno effettuarli con un discreto margine di riuscita, senza la possibilità di scelta di migliorarne uno o piuttosto che un altro.

Il risultato pratico è che sarà il giocatore umano, con la sua abilità alla tastiera o al joypad, a far trionfare il tennista da solo, senza aiuti o handicap esterni. Eppure, anche con qualche difetto evidente nella giocabilità stessa e una resa grafica minima (il sonoro è ben curato ma non passerà certo alla storia), siamo davanti a un gioco divertente sul tennis, che troveremo divertente, grazie anche a un sistema di controllo dei colpi né semplice né impossibile da padroneggiare, con cui dovremo fare un po' di pratica e di cui non saremo mai sicuri al 100%, soprattutto quando giocheremo nella parte alta del campo. In questo caso, infatti, a causa delle inquadrature non troppo comode (due sole, abbastanza simili), la parte alta risulterà un po' scomoda da coprire a causa della prospettiva un po' troppo schiacciata.

Dopo un po' di ore spese in pratica, saremo comunque abbastanza competitivi. Nel complesso, *All Star Tennis 2000* non è certo il miglior gioco di tennis, ma si salva grazie all'azione di gioco, non sempre perfetta (il doppio con compagno computerizzato sarà quasi una formalità), ma comunque divertente. Senza infamia, ma neanche senza lode.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUORI O DENTRO?

Nel tennis, a volte, il risultato è questione, davvero, di millimetri. Linea? Oltre la linea? Prima della linea? Per farci gustare un po' di quella sana tensione agonistica, gli sviluppatori hanno studiato un metodo interessante. In caso di colpi dubbi, prima dell'annuncio dell'arbitro di sedia (quello al centro del campo, per intenderci), partirà un replay che farà rivedere il colpo con vari cambi d'inquadratura e ci permetterà di gustarci il momento più importante (la fase in cui la pallina rimbalza vicino alla linea) al rallentatore, dal punto di vista dell'arbitro di fondo linea. In quel momento un piccolo segno giallo indicherà il punto esatto del rimbalzo. Dentro o fuori? Anche così, però, gli arbitri potranno sbagliare: il bello del gioco, dicono...

GMC IN BREVE

All Star Tennis è:
- Il minimo indispensabile
- Sempre troppo poco
- Comunque divertente

All Star Tennis non è:
- Una simulazione
- Perfetto nell'animazione dei colpi
- L'unico in circolazione

■ Casa UbiSoft ■ Sviluppatore Aqua Pacific ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo P 166, 32 MB RAM, 250 MB HD ■ Sistema Consigliato P II 266, scheda 3D 4 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore no ■ Internet www.ubisoft.it

IN ALTERNATIVA...

Tennis Ace 98, Set 98, 8
Divertente e graficamente accattivante. Uno dei migliori in commercio.

Tie Break, Set 98, 7
Non è perfetto, ma sicuramente una buona alternativa.

***All Star Tennis 2000* diverte, ma non ha profondità di gioco, risultando poco più che un arcade. Peccato...**

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: SPARATUTTO

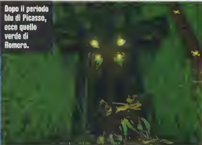
DAIKATANA

Una delle montagne più famose nel mondo dei videogiochi ha concepito il proverbiale topolino.



TUTTO IN ITALIANO

***Daikatana* arriva nel nostro paese completamente tradotto. Oltre al manualetto di istruzioni, sono stati trasposti in italiano anche i sottotitoli all'interno del gioco, così come i dialoghi dei personaggi. Un dettaglio importante, ma che non riesce a far perdonare le altre note negative di questo titolo.**



Dopo il periodo blu di Picasso, ecco quello verde di Romero.





Daikatana ci offre due compagni d'avventure e scimmioni da combattere. L'intelligenza media è la stessa.



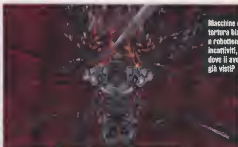
COME ome si usa dire, le colpe dei padri ricadono sui figli e questa volta John Romero, una delle menti più eccentriche nel panorama mondiale dei videogiochi, la deve aver fatta proprio grossa. Una delle tesi che sosteniamo da tempo è che non basta un nome, per quanto altisonante, a fare di un gioco un capolavoro. *Daikatana* rappresenta l'ennesima prova di questo concetto, tanto cristallina e affilata da fare quasi male. Raramente aspettative così differenti si erano concentrate attorno a un titolo. A questo, si devono aggiungere quattro anni di attesa faticosa, di promesse e rinvii, a cui si alternavano notizie e pettegolezzi degni delle "soap opera" più morbose. Tradimenti, rincorse contro il tempo e la tecnologia, insomma, *Daikatana* stava accumulando un'eredità troppo gravosa, anche per l'incarnazione delle visioni di chi aveva rivoluzionato il nostro modo di giocare con capolavori come *Doom* e *Quake*. Romero ne è stato il genitore e padrone, il suo nome, come un sigillo di garanzia, appare in bella vista sulla confezione rosso mattone. Doveva essere una pietra miliare, ma alla prova dei fatti della pietra ha mantenuto solo la pesantezza. Questa è infatti la sensazione che coglierà il nostro stomaco dopo alcune ore di gioco.

Ma procediamo con ordine. *Daikatana* dovrebbe essere una storia di onore, avventure e viaggi nel tempo, una sintesi certamente ambiziosa per uno sparatutto tridimensionale. L'impostazione tipica di questo genere, riassumibile in "prima spara e poi chiediti cos'era", potrebbe finalmente sposarsi a elementi tipici dell'avventura o del gioco di ruolo. Quanto questa sintesi sia stata azzeccata è uno dei punti critici del titolo, perché non è un mistero che di sparatutto classici nella forma e divertenti, al momento, se ne possano acquistare parecchi. Fughiamo ogni dubbio, la fusione di generi tanto diversi è riuscita male e ha prodotto un risultato pretenzioso. La storia c'è, ma l'evoluzione è troppo legata ai ritmi accelerati dei giochi ammazzasette.

Una bella notte, mentre ci stiamo allenando nel nostro dojo, veniamo contattati da un figuro in pessime condizioni, il quale ci rivela che nulla è come dovrebbe. Il destino del mondo ruota intorno a una



Una nota positiva in tanta mediocrità: i nemici e le armi a nostra disposizione variano con l'epoca storica.



Macchine di tortura bizzarre e robottoni incattiviti, ma dove li avevamo già visti?



GIOCO SCORRETTO

Barare è possibile e qualche volta moralmente consentito. Se vogliamo districarci velocemente in uno dei livelli di *Daikatana* ecco come possiamo fare. Clicchiamo sul tasto "Avvio" di Windows e selezioniamo "Esegui". A questo punto andiamo a cercare nella cartella in cui abbiamo installato il gioco l'eseguibile di *Daikatana* grazie all'opzione "Sfoglia". Lasciamo uno spazio dopo la chiusura delle virgolette (") e aggiungiamo alla linea di comando la seguente dicitura +set console 1 +set cheats 1. Clicchiamo "OK" e facciamo partire il gioco. Una volta in azione, abbassiamo la console premendo il tasto " \ " e scriviamo i seguenti codici (che pubblichiamo capovolti):

- god - rende invulnerabili
- weapon_give_numero da 1 a 10 - attribuisce l'arma specificata da 1 a 10
- massacre - stermina tutti i nemici nel livello
- notarget - conferisce il dono dell'invisibilità
- g_unlimited_ammo 1 - munizioni illimitate

spada dai poteri ultraterreni, forgiata da un nostro antenato e ora in possesso del cattivo di turno che ha modificato il corso del tempo. Dopo un dialogo di poche battute, la situazione precipita. Il messaggero muore in maniera violenta e noi ci ritroviamo a dover recuperare la spada, ma, già che siamo di strada, anche a salvargli la figlia e il pianeta.

Ancora qualche istante ed eccoci proiettati nel primo ambiente del gioco che, forse a causa di una reminiscenza artistica di Romero e certamente per il colore dominante, può essere descritto come il livello verde.

Da questo momento in poi, la trama assume un ruolo del tutto secondario e

"L'evoluzione della trama è troppo legata ai ritmi degli sparatutto"

comincia la tipica mattanza di ogni forma di vita, più o meno intelligente. Non manca, come da tradizione, il solito show delle aberrazioni tecnologiche, con tanto di fastidiose zanzarone metalliche, voracissime ranocchie cromate e coccodrilli che, a furia di sguazzare nei liquami, hanno assunto dei modi decisamente poco urbani. Il nostro cammino inizia dalle fogne, e ci conduce nel cuore di una mega installazione industriale, in cui non mancano zone di detenzione, sale di tortura e forni crematori.

Inutile discriminare tra impiegati, guardie, robottoni corazzati e poveri prigionieri, l'elaborata intelligenza artificiale di *Daikatana* ci consente di seminare morte e distruzione senza battere ciglio, in barba a codici d'onore, morale personale o alla semplice necessità di non farsi scoprire, e di farlo in quattro differenti periodi storici. Grazie alla mistica spada, infatti, è possibile spostarsi nel tempo per riportare il presente sui suoi giusti

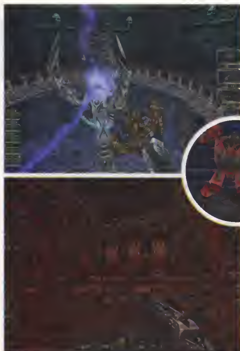
SEI MILIONI DI SUONI

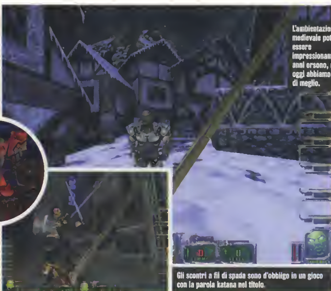
Anche per quanto riguarda il sonoro, *Daikatana* non riesce a convincere. Molti degli effetti speciali hanno un che di già sentito. Messa da parte qualsiasi pretesa di originalità, quindi, potremo divertirci risalendo con la memoria fino alle fonti di ogni accorgimento sonoro. Prestando attenzione all'effetto che accompagna il salto, ad esempio, potremo chiaramente riconoscere una citazione più o meno volontaria dalla serie televisiva "L'uomo da sei milioni di dollari".



Non mancano le stazioni con cui curare le ferite subite in battaglia.







L'ambientazione medievale poteva essere impressionante tre anni orsono, ma oggi abbiamo visto di meglio.



Gli scontri a fil di spada sono d'obbligo in un gioco con la parola katana nel titolo.

TROPPE PRIMEDONNE

John Romero non è l'unica primadonna la cui fama ha in qualche maniera influenzato lo sviluppo di *Daikatana*.
Anche l'intraprendente disegnatrice di livelli Stevie Case è stata coinvolta nella controversa fase di lancio (o di ritardo) di questo sparatutto. Le foto della bella creativa, apparse sul mensile per adulti Playboy circa sei mesi prima dell'uscita del gioco, hanno destato reazioni contrastanti e c'è chi ha affermato che l'accaduto fosse in realtà una mossa spregiudicata, tesa a distrarre l'attenzione del pubblico dai continui ritardi del nuovo progetto del fidanzato John. Chissà cosa inventeranno adesso, per limitare i danni di questo fragoroso flop.

GMC IN BREVE

Daikatana è
- Ambientato in quattro epoche diverse
- Graficamente datato
- Uno sparetutto con tre personaggi

Daikatana non è
- Una sintesi efficace di generi differenti
- Dotato di un'intelligenza artificiale brillante
- Il capolavoro che ci aspettavamo

cardini. Oltre all'ambientazione giapponese iniziale, prepanamoci quindi a sterminare nella solare Grecia Classica, nel cupo Medioevo nord europeo e nella degenerata San Francisco del futuro prossimo venturo. Questo minestrone turistico ci consente, tra l'altro, di utilizzare mezzi di distruzione consoni a ogni periodo, in parte letali tanto per i nostri bersagli quanto per noi stessi (a causa dei colpi di rimbalzo o dell'area delle esplosioni), e con alcune eccezioni che si dimostrano poco funzionali o addirittura inutili (come il guanto alimentato a scoppio). Abbiamo menzionato, però, gli elementi del gioco di ruolo. Effettivamente, il nostro alter ego (Hiro Miyamoto, per chi senta ancora il bisogno di dargli un nome) è definito da cinque caratteristiche differenti: vitalità, potenza, attacco, velocità, balzo.

Con l'accumularsi dei morti, ci viene concesso di aumentarne i punteggi a nostra discrezione, ma se questo sia realmente funzionale al fine del gioco, è quantomeno discutibile. Un'altra delle note salienti di *Daikatana* prevede che non si sia soli ad affrontare le peripezie proposte dalla trama. Avventurandosi nella prima ambientazione, si viene infatti a contatto con altri due personaggi, la decisa Mikko Ebihara, figlia del primo defunto del gioco, e il mastodontico Superfly Johnson, ex capo della sicurezza dei cattivi. Anche in questo caso, parlare di interazione tra i protagonisti è decisamente eccessivo. Il massimo del dialogo che è possibile intessere con i due si riduce a cinque ordini perentori: raccogli, segui, stai qui, attacca, non attaccare. Sembra che Romero abbia più dimestichezza con i nostri amici a quattro zampe, che con degli esseri umani (per quanto virtuali). Se poi vogliamo indagare sulla qualità nell'esecuzione delle istruzioni, un altro nodo viene immediatamente al pettine.

Finora, infatti, abbiamo esaminato la sostanza del gioco, ma come questa si concretizzi sul nostro schermo è un argomento da non sottovalutare e purtroppo altrettanto doloroso. Alcune scelte a proposito della struttura stessa di *Daikatana* sono decisamente poco condivisibili. Consentire un massimo di tre salvataggi e legarli al repentino delle relative gemme è frustrante, e il fatto di piazzare i caricamenti tra uno schermo e l'altro in prossimità di nemici attivi non depone certo a favore della giocabilità. Il lavoro svolto sullo sviluppo dell'intelligenza artificiale è decisamente scarso e propone nemici che entrano stupidamente nelle traiettorie di fuoco dei loro alleati, guardie che restano in attesa comatosa dell'esplosione, nonché i nostri comprimari che girano a vuoto per le stanze, esponendosi gratuitamente agli avversari o bloccando miseramente ascensori e altri elementi mobili con i loro corpicini plastificati. Già, perché il sistema grafico di questo titolo è tutt'altro che innovativo, e gli occhi dei giocatori più smaliziati non stenteranno a notare una riproposizione del vecchio *Quake 2*. Non manca qualche scintillio in più, ma è decisamente insufficiente a colmare i tre anni che separano i due programmi.

Quasi certamente, di qui a poco, l'ennesima, puntuale, corposa patch risolverà alcuni dei problemi di *Daikatana*. In tutta onestà, però, siamo un po' stanchi di aspettare.



■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Ion Storm** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.000** ■ Sistema Minimo **P233, 32 MB RAM, Scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB** ■ Acceleratori Grafici **Open GL** ■ Multigiocatore **Internet, rete locale** ■ Internet **www.daikatana.com**

IN ALTERNATIVA...

Soldier of Fortune, Apr 00 **8** – Uno sparatutto tradizionale, ben concepito ed estremamente realistico

Half Life, Dic 98 **9** – Una pietra miliare del genere ancora giovane grazie a continui aggiornamenti

***Daikatana* non si salva dal più oscuro anonimato. Tutto sa di già visto ed è stato fatto meglio da qualcun altro.**

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

5

GENERE: SPARATUTTO

INFESTATION

Mettere assieme dei generi molto diversi tra loro, a volte risulta un successone, a volte no...

DIRETTAMENTE DALLA PLAYSTATION



Uno dei problemi principali di *Infestation* è probabilmente il fatto che è stato sviluppato contemporaneamente per PlayStation – e questo l'ha abbassato al minimo comune denominatore tra le due piattaforme. Il sistema di salvataggio, lo stile di gioco, i controlli e addirittura la grafica risentono pesantemente dell'essere stati creati per funzionare anche sulla console della Sony. Purtroppo, però, non tutto quello che è normale da una parte (come i salvataggi, disponibili solo in punti predefiniti) lo è anche dall'altra, e questo riduce di molto l'attrattiva del gioco, per un utente di computer.





I portali sono il nostro mezzo di spostamento da un livello all'altro – e talvolta anche all'interno dello stesso livello.







Il nostro veicolo può compiere acrobazie considerevoli.

SE dovessimo riassumere *Infestation* in due parole, sarebbero "insalata russa". Per fortuna, abbiamo un po' più di spazio a disposizione, quindi possiamo estendere il concetto – fermo restando il fatto che l'insalata russa è il paragone più convincente. Proprio come l'insalata russa, *Infestation* è un insieme di molti elementi diversissimi tra loro (guida, sparatutto, piattaforme e altro), amalgamati secondo coscienza e in modo piuttosto gradevole – ma non è certamente qualcosa che vorremmo vedere ogni giorno sulla nostra tavola.

Nel gioco, ci troviamo a pilotare un veicolo da combattimento chiamato ACAM, capace di una serie di trucchetti interessanti. Oltre a una considerevole dotazione di armi (dal banale cannoncino, alle bolle di plasma, ai missili teleguidati), infatti, l'ACAM può trasformarsi in pochi istanti, variando la sua struttura per adattarsi alle condizioni esterne. Una volta raggiunti i livelli di ricerca sufficienti, infatti, potremo utilizzarlo come hovercraft, come elicottero e addirittura come una sorta di navetta spaziale. L'utilità di queste trasformazioni diventa chiara quando si osservano gli ambienti nei quali ci dovremo muovere: tra formazioni montagnose, corsi d'acqua (che non può toccare la cabina del veicolo, pena la distruzione) e altre amenità, saremo obbligati più di una volta a cambiare aspetto all'ACAM, senza alcun preavviso.

> **" Infestation non sfrutta fino in fondo le possibilità dei computer moderni"**

Alle difficoltà intrinseche nel dover pilotare un veicolo così mutevole si aggiunge, naturalmente, il fatto che anche le nostre armi servono a qualcosa – nella fattispecie, a spazzare via gli alieni che stanno invadendo le vane colonie terrestri. Come per le trasformazioni del veicolo, anche l'efficienza delle armi aumenta man mano che raccogliamo alcuni cristalli e "mattoncini" sparsi sul campo di battaglia, che verranno usati dai nostri scienziati per studiare e creare nuove armi.

In conclusione, ci piacerebbe dire che tutte queste belle idee hanno portato a un capolavoro – purtroppo, però, così non è: *Infestation* è un bel giochino, divertente e realizzato degnamente, ma l'esperimento non è riuscito completamente.

GMC IN BREVE

Infestation è.
- Variegato
- Stimolante
- Vecchio stile

Infestation non è
- Immediato
- Totalmente soddisfacente
- Tecnicamente avanzato

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **UbiSoft** ■ Sviluppatore **Frontier D.** ■ Distributore **3D Planet** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **Pentium II 233, 32 MB RAM, 140 MB HD** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 300, 64 MB RAM, scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet, Rete locale** ■ Internet **www.frontier.co.uk.com**

IN ALTERNATIVA...

Virus 2000, Nov 98, 6
Il predecessore di *Infestation* quando uscì riscosse un successo maggiore

Incoming, Mag 98, 6
Grafica spettacolare (per i tempi) ma poca sostanza.

Carino, ma privo di quel "qualcosa" che l'avrebbe reso un acquisto consigliato. sicuramente, è rimasto troppo legato alla versione PlayStation.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: GIOCO DI RUOLO

ARCATERA

L'avventura fantasy che Ubisoft ci propone non ci ha entusiasmato quanto speravamo...

CLASSI

L'unico personaggio di cui possiamo determinare le caratteristiche (Forsa, Carisma, Destrezsa, Incantesimi...ecc.) è quello con cui iniziamo il gioco e che, all'avvio partita, viene creato selezionando una fra le quattro classi (Maga, Monaco, Avventuriero, Ladro), mentre gli altri nostri compagni li incontreremo belli e pronti nel corso del gioco. La generazione casuale delle loro caratteristiche porta però a una situazione bizsarra, poiché non necessariamente il personaggio che incontreremo, appartenente a una determinata classe, sarà quello che nel gruppo avrà il valore più elevato dell'abilità necessaria a eccellere in quel campo. È comunque necessario affinare le loro capacità grazie ai punti che ci vengono assegnati al passaggio del livello: per questo sarà indispensabile vincere combattimenti e trovare parecchi tesori.





La taverna: gli avventori hanno comportamenti strani...

È il destino che ci ha condotto a Senora, e le nostre vite sono inesplicabilmente legate a quelle della cittadina. Questo sostiene un misterioso vecchio che ci attendeva alle porte della capitale, e che ci ragguaglia sugli avvenimenti degli ultimi giorni: il feroce bandito Rog Gwenuar, che ha a lungo terrorizzato la città, è stato finalmente catturato e dovrebbe essere giustiziato nel corso dei sacri festeggiamenti che si terranno in capo a poche settimane; questo teoricamente, perché in osservanza ai dettami della religione vigente, sarà il caso a scegliere se il prigioniero dovrà trovare la morte o la libertà. Se Rog tornasse libero, scatenerebbe però sicuramente una guerra che si estenderebbe presto a tutta Arcatera! D'altro canto è quasi impossibile che lo scellerato individuo venga condannato, visto che voci insistenti affermano che lo scettro del principe reggente sia stato rubato e, senza di esso, non è possibile pronunciare le condanne capitali. Un bel problema! E dietro a tutto questo s'intuisce la presenza di un movimento cospiratore, forse una setta denominata Black Sun, forse altre forze che vorrebbero usarla come specchietto per le allodole. Ma ecco che entriamo in scena noi, eroi coraggiosi e determinati, che dovremo garantire un futuro pacifico ad Arcatera: nostro compito sarà assicurarci che Rog faccia la fine che merita, ritrovare lo scettro scomparso e soprattutto smascherare le trame dei signori del buio che vogliono sovvertire l'ordine di questo mondo. Per riuscire nel nostro intento è necessario raccogliere il maggior numero possibile di informazioni sulle tre missioni. il che si realizza, oltre che nell'esplorazione dell'ambiente in cui ci troviamo, soprattutto nel bloccare chiunque ci passi davanti e interrogarlo su tutti gli argomenti possibili fino a che i suoi punti-pazienza non si esauriscono e l'interlocutore, stufo di noi, accenna più o meno velatamente a quali condizioni risponderà nuovamente ad altre domande... Questo ci porta ad accumulare in breve tempo un numero davvero considerevole di missioni secondarie, che spaziano dall'innocente offerta pecuniaria a un monaco alla ricerca di muschio per un erborista e dal furto di un braccialetto fino all'insultare un certo individuo per conto di terzi. Non si può dire che gli ideatori manchino di fantasia! Le

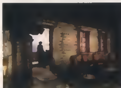


"Un mondo vasto e impegnativo, da esplorare con pazienza"

informazioni da noi raccolte vengono quindi annotate in alcuni menu per missione e secondo il PNG (Personaggio Non Giocante) da cui le abbiamo ricavate. Peccato però che non ci sia alcuna indicazione che ci aiuti a risalire alla persona che ci aveva dato l'informazione! Avendo solo i nomi o definizioni generiche come



In mezzo alla piazza, qualcuno ha perso la sua ombra (Peter Pan, dove sei?).





Gli ambienti sono sempre estremamente curati, non così le animazioni dei personaggi.





"uomo", "donna mezzosangue", poiché buona parte degli abitanti di Senora sono pressoché identici e hanno la pessima abitudine di vagare senza apparente logica per le strade della città, è poco probabile che ci si ricordi perfettamente di ogni incontro. Si finisce per interrogare più volte lo stesso individuo col rischio di renderlo insofferente fino al punto che potrebbe decidere di attaccarci! Anche una breve nota (come per esempio Ogosho: la grassa orchessa nel quartiere occidentale), sarebbe già stata di notevole aiuto. Rimanendo in argomento, saremmo curiosi di sapere quale sia l'utilità del menu "tutte" che dovrebbe elencare le informazioni delle missioni per argomento, visto che è rimasto sempre vuoto.
Quindi ci troviamo a girare per la città, spesso a vuoto, infastidendo passanti e cercando di accordarci il loro favore e nel farlo non possiamo fare a meno di notare le belle e realistiche schermate che la compongono, curate negli anche minimi dettagli architettonici. Purtroppo la grafica è anche uno dei punti dolenti di *Arcatera*: le animazioni dei personaggi sono semplicemente orribili! Non parliamo solo del comportamento psicotico dei personaggi non giocanti che, quando non camminano seguendo traiettorie con poco credibili circonvoluzioni improvvise su se stessi, o controllandosi le suole delle scarpe, si fermano nei bar allungando e ritraendo la mano destra (verso e da boccali invisibili? E allora perché non fanno il gesto di bere?!), ma di quello che accade quando camminiamo o corriamo: I personaggi sono infatti composti da milioni di poligoni che non sembrano sapere di dover stare insieme quando si muovono! Lo sfondo estremamente curato, inoltre, rende questo difetto maggiormente visibile. Ma tant'è. Giocando abbiamo trovato imprecisioni e difetti anche dopo l'introduzione della patch: dagli insignificanti errori di traduzione (es."La proprietaria è troppo attenta" riferito a un energumeno coi baffi), ai più fastidiosi oggetti che si bloccavano in un punto dello schermo e che ci dovevamo portare dietro da una schermata all'altra fino a che non lasciavamo il gioco, agli errori nel conteggio del tempo ricaricando una partita, agli incredibili personaggi-fantasma che spariscono nel nulla a metà schermo perché passati in un'altra schermata. Tutti difetti di cui avremmo fatto volentieri a meno e che non ci aspetteremmo di trovare in un'opera finita ma che, purtroppo, in *Arcatera* ci sono. Un vero peccato che una buona idea sia stata così mal realizzata.

GIOCHI COMPUTER

4 PERSONAGGI 4 STORIE

Ognuno dei nostri personaggi ha una motivazione personale, illustrata con un filmato introduttivo, che lo ha spinto fino alla città di Senora. Josiel, la maga, è alla ricerca dell'assassino del suo patrigno, proprio come il ladro che ha visto il suo genitore ucciso da uno strozzino. Il monaco invece vuole scoprire chi sono coloro che hanno appiccato l'incendio al suo tempio, quasi uccidendolo nel sonno. L'unico senza una vicenda drammatica alle spalle è l'avventuriero, giunto a Senora... nella speranza di incontrare la fanciulla di cui si è innamorato e che ha un sole nero tatuato sulla spalla.



COMBATTIMENTO

Mentre nel corso normale del gioco dobbiamo assicurarci che i nostri personaggi non muoiano di fame e non siano troppo stanchi (potrebbero addormentarsi in piedi!), in occasione degli scontri ci vediamo spettatori e quasi completamente esclusi dall'azione. le uniche nostre opzioni consistono nel far fuggire il personaggio e nella resa, ma non abbiamo alcun potere per quel che riguarda i metodi d'attacco che devono essere decisi nelle fasi calme. Considerando il fatto che durante gli scontri tutti i personaggi presenti nella schermata si accalcano attaccando i contendenti (secondo fazioni) e che i tafferugli si possono spingere anche al di fuori dell'area visibile sullo schermo, forse è un bene che non si debba cercare di cliccare su avversari irraggiungibili...



GMC IN BREVE

Arcatera è:
- Un'avventura punta e clicca
- Un gioco di ruolo molto semplice
- Ricco di missioni

Arcatera non è:
- Scorrevole
- Privo di errori
- Particolarmente brillante

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Westka** ■ Distributore **3D Planet** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **109.000** ■ Sistema Minimo **PII 233, 32MB RAM, 600 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 350, 64 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **No** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.arcatera.com**

IN ALTERNATIVA...

Return to Krondor, Apr 99, 7
Un buon gioco di ruolo sulla saga di Raymond E. Feist

Final Fantasy VIII, Mar 00, 9
Enorme, complesso e intricato come solo i GdR giapponesi sanno essere

Un ottimo "concept" mal realizzato. Per chi vuole soffrire vedendo una buona idea rovinata da una programmazione scadente.

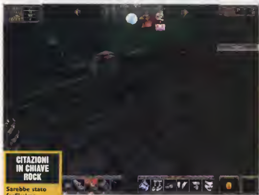
GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

5

GENERE: SPARATUTTO

KISS: PSYCHOCIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

Aria, acqua, fuoco e terra. Il gruppo rock più famoso del pianeta, armi cattive e orde di nemici.





L'ottimo sistema grafico èè in grado di gestire anche le immagini riflesse. Qui vediamo la Starbearer, ancora senza maschera...

CITAZIONI IN CHIAVE ROCK

Sarebbe stato facilissimo incorrere nell'errore di rendere ingombrante la presenza dei quattro elementi del gruppo all'interno del gioco. Così non è stato. I progremmatori hanno disseminato nei livelli citazioni e riferimenti che farenno la felicità dei fan del gruppo senza annoiare tutti gli altri. Un esempio è dato dai manifesti pubblicitari che riportano slogan di vario genere e che nascondono i titoli delle canzoni più famose della band. "Deuce" e "Cold Gin", sono solo alcuni dei titoli citati.

QUATTRO elementi: Acqua, aria, fuoco e terra sono alla base della trama di *Kiss: Psychocircus The Nightmare Child*. I quattro dei che governano ognuno dei quattro elementi sono stati spodestati dall'essenza del male, favorendo così le condizioni per la nascita della divinità oscura chiamata "The Nightmare Child". Il nostro compito sarà quello di rivestire il ruolo di quattro personaggi, ognuno dei quali dovrà ripristinare il potere di uno dei quattro dei attraverso le armature che li rappresentano, ognuna delle quali ha le sue singole parti disseminate nei vari mondi del gioco. Solo quando il potere sarà stato ripristinato potremo batterci con il Nightmare Child e tentare di sconfiggerlo impedendogli così di ingoiare il mondo e tutto il suo contenuto.

Un fondo di misticismo, misto ad atmosfere decadenti, governa le ambientazioni di questo gioco. Ognuno dei quattro regni ha un colore (viola, verde, blu, rosso) come filo conduttore e gli stessi nemici hanno un aspetto sostanzialmente diverso da ciò che siamo abituati a vedere nei giochi di sparatone classici. Più che demoni assassini, aspettiamoci creature ispirate ai personaggi del circo come clown, uomini forzuti e donne cannone, tutti però trasfigurati dagli influssi del male, con risultati che tendono a trasformarli in qualcosa di molto simile al museo degli orrori. Il risultato finale è qualcosa di estremamente sinistro.

Da sempre punto cruciale per la credibilità degli sparatutto, l'intelligenza artificiale è uno degli aspetti utili a giudicare la validità di un gioco. In *Psychocircus*, i programmatori hanno adottato un brillante espediente per aggirare l'ostacolo. Dal momento che i nemici non avrebbero potuto essere intelligenti a livello dei bot di *Unreal Toumament*, hanno deciso di metterne tanti. Ciò che dovrebbe essere un escamotage, si trasforma in realtà in un punto di forza: non abbiamo mai visto così tanti nemici! Lo spettacolo di una cinquantina di piccole mostruosità prive di testa e dotate di artigli, che caracollano verso di noi in modo grottesco è qualcosa che farà tremare i polsi anche al più veterano giocatore di *Quake*. Il risultato più evidente di questa scelta è che il gioco è molto più improntato alle sparatorie che non alla risoluzione degli enigmi, comunque presenti, che riguardano il classico "Trova la chiave, apri la porta". Il fatto è che qui le sparatone assumono più i connotati di immense carneficine che metteranno a dura prova i nostri nervi e le nostre riserve di munizioni. Fortunatamente le armi a nostra disposizione sono decisamente all'altezza del compito: sono grosse e fanno male! Ma qual è il ruolo dei Kiss in tutto questo bailamme di mostruosità e violenza? La collocazione più consona sarebbe stata la colonna sonora, ma così non è. La musica di sottofondo accompagna in modo suggestivo l'azione di gioco con un commento sonoro tetro, e svolge il suo

> **"Non abbiamo mai visto così tanti nemici!"**

compito in modo egregio. La musica dei Kiss è invece presente a sprazzi, centellinata: in momenti importanti del gioco (una cattedrale che risuona delle note di "God gave Rock'n Roll to you" è sinceramente notevole), nei filmati di intermezzo ed è ascoltabile azionando alcuni Juke Box sparsi per i livelli di gioco. La presenza della band è rilevabile attraverso molte citazioni nella trama, nei manifesti che compaiono qua e là e, generalmente, nei modi più impensati. Là dove i Kiss sono protagonisti è nell'aspetto dei quattro eroi, che cominceranno la loro avventure in abiti normali per poi assumere



Gli effetti di luce e le esplosioni in genere non hanno niente da invidiare alla concorrenza, nemmeno quella più blasonata.

SANGUE E INCHIOSTRO

Anni fa, all'apice della loro carriera, i Kiss intrapresero un'astuta iniziativa commerciale. Vuole la leggenda che nell'inchiostro usato per la stampa dei fumetti che vennero loro dedicati, vennero aggiunte piccole parti di sangue dei quattro componenti della band. La serie a fumetti, inutile dirlo, ebbe un successo strepitoso. Tuttavia non sono queste le tavole che hanno ispirato *Psychocircus*, bensì l'omonima serie disegnata dal talentuoso Todd McFarlane.





Ecco una situazione tipica: orde e orde di crature che ci assalgono per sopraffarci con la pura forza numerica!





sempre più l'aspetto dei quattro musicisti mascherati, via via che, procedendo nei livelli, reperiremo le parti delle armature fino alla maschera finale che sarà identica a quella dell'elemento del gruppo con il quale staremo giocando. All'inizio del gioco è infatti possibile scegliere il personaggio con il quale affrontare l'impresa, malgrado i programmatori suggeriscano di incominciare con lo Starbearer (Paul Stanley, l'uomo con la stella).
Una volta entrati nel mondo di gioco si rimane colpiti dall'impatto visivo. Il sistema grafico che spinge il tutto è il noto Lithtech, lo stesso di *Blood 2: The Chosen* e di *Shogo M.A.D.*, ma i programmatori della Third Law Entertainment lo hanno modificato al punto da renderlo quasi irriconoscibile. Gli effetti luminosi sono pregevoli e l'aspetto dei nemici convince. Anche il modello fisico è credibile; basti pensare a uno dei nemici, uno strano omone forzuto, che spara palle di cannone rimbalzanti in modo assai realistico. Le armi sono soltanto dodici in totale, ma tutte di gran classe, con enormi fucili dall'aspetto infernale che emettono fumo nero dopo ogni colpo e con autentici gioielli come una frusta che colpisce a distanza e che può essere usata anche come lazo per raggiungere posizioni elevate. Ogni personaggio ha poi armi caratteristiche e personali ispirate alle maschere dei quattro Kiss. Oltre a tutto ciò, l'arsenale è completato da numerosi oggetti utili come speciali bonus che aumentano la salute del personaggio, abilità per guardare più lontano e molte altre diavolerie, tra le quali è impossibile non citare il "Jack in the box", ovvero il pagliaccio a molla che salta fuori dalla scatola per poi esplodere simpaticamente in faccia ai nemici seminando distruzione.

Dovendo tirare le somme, non è difficile dire che *Psychocircus* si rivela essere una gradita sorpresa; senza avere la pretesa di rivoluzionare il genere o di porsi come caposaldo delle sparatorie su computer, riuscirà a intrigarci con la sua azione selvaggia, con la sua affascinante atmosfera e con la presenza di un gruppo rock che, già di per sé, promette spettacolo. Gli appassionati dei Kiss e degli sparatutto in soggettiva non resteranno delusi.

GIOCHI COMPUTER

VOLETE IL MEGLIO... AVETE IL MEGLIO



Con questa frase si sono aperti tutti i concerti dei Kiss, dal 1973, anno di nascita del gruppo, fino ai giorni nostri. Paul Stanley e Gene Simmons, rispettivamente l'uomo con la stella e il demone, trovarono Ace Frehley, lo spaziale, e Peter Criss, il gatto, tramite annunci su un giornale musicale. Da quel punto cominciò la loro ascesa inarrestabile che li portò al disco di platino nel 1976 con l'album "Alive!" e con il pluripremiato "Destroyer". Il recente "Psychocircus" rappresenta l'ultimo atto di una carriera lunga oltre 25 anni. Spesso più conosciuti per via delle maschere e dello spettacolo, che non per la loro musica, i Kiss sono in realtà ottimi musicisti ed eccellenti compositori, abili nel coniugare l'energia pura del rock, alle melodie più orecchiabili. Il loro tour d'addio si è da poco concluso e la loro scomparsa dalle scene musicali lascerà un vuoto incolmabile.

GMC IN BREVE

Kiss è:
- Adrenalinico
- Un autentico massacro
- Tetro e atmosferico

Kiss non è:
- Riservato ai fan dei Kiss
- Niente di veramente nuovo
- Per niente banale

■ Casa Take 2 ■ Sviluppatore G.O.D. ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo P266, 64 MB RAM, 300 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium II 400, 128 MB RAM, scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore via rete o Internet ■ Internet www.kisspsychocircus.com

IN ALTERNATIVA...

Blood 2: The Chosen Feb 99, 8
Azione, sparatorie e un po' di sano splatter senza compromessi o pretese

Shogo: M.A.D., Gen 99, 7
Sparatutto in chiave nipponica a bordo di enormi robot. Divertente e spettacolare

***Psychocircus* merita l'acquisto: è divertente, ha dei nemici originali e sfoggia una grafica molto intrigante. Se siamo dei fan, allora è davvero il massimo!**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: GESTIONALE

SIM CITY 3000 WORLD EDITION

A più di un anno dalla sua uscita, torna il simulatore di città più famoso del mondo in una veste nuova e più completa.

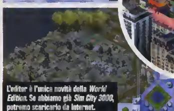
UN EDITOR CHE FA LA DIFFERENZA



La novità più evidente di questa *World Edition* di *Sim City* è l'editor con cui possiamo realizzare quello che vogliamo, a patto di imparare a utilizzarlo come si deve. In poco tempo, seguendo le istruzioni del manuale riusciremo (anche grazie alla chiara interfaccia) a costruire ciò che vogliamo. Il nostro sogno è vedere la scuola distrutta da un tornado? Con *Sim City* potremo vederlo realizzato.



Un tornado semina distruzione nel bel mezzo della nostra amata cittadina.



L'editor è l'unica novità della *World Edition*. Se abbiamo già *Sim City 3000*, potremo scaricarlo da Internet.



Lo spettacolo di una città completa e ben funzionante è davvero gratificante per chi l'ha vista crescere!



SE pensiamo a un gioco di simulazione in cui dobbiamo gestire al meglio una città non possiamo fare altro che pensare a *Sim City*. La sua prima versione fu un vero successo planetario e inaugurò praticamente l'intero genere, il seguito (*Sim City 2000*) mostrò come si poteva migliorare il tutto aggiornandolo alle recenti tecnologie e il terzo bellissimo capitolo riuscì nell'impresa di limare quasi tutti i piccoli difetti della serie permettendoci di giocare più seriamente che mai, gestendo una città fin nei minimi particolari della sua struttura.

Questa speciale *World Edition* (chiamata anche "*Sim City Unlimited*" all'estero) è una sorta di versione di lusso di *Sim City 3000*, nella quale sono state inserite alcune caratteristiche nuove e un completo editor con il quale potremo realizzare da soli i palazzi che il gioco metterà nella nostra città, a partire dalla singola casetta fino al grattacielo più avveniristico e improbabile.

Tra le novità possiamo annoverare alcuni disastri (eventi negativi che possono capitare alla nostra amata città) come l'invasione delle cavallette e la possibilità di interagire con la comunità virtuale di internet dedicata a questo gioco. Utilizzando l'apposito programma fornito insieme al gioco potremo infatti connetterci al sito ufficiale di *Sim City* e prelevare quanto è stato realizzato dagli altri appassionati. Non solo: se siamo volonterosi e ci siamo messi d'impegno nella realizzazione di nuovi elementi architettonici o addirittura di interi livelli di gioco, potremo metterli a disposizione di tutti gli altri giocatori, rendendo così completa l'interazione con il vasto gruppo di aspiranti sindaci virtuali presente su internet.

"Possiamo costruire i nostri palazzi e scambiarli con i giocatori di tutto il mondo"

Per il resto il gioco è esattamente quello che conoscevamo: dovremo gestire e far crescere al meglio la nostra città, cercando di soddisfare le richieste di risorse di tutti i quartieri, organizzando non solo la distribuzione delle varie costruzioni, ma anche dei trasporti locali (metropolitana inclusa) e le relazioni commerciali con le città adiacenti alla nostra. Ne saremo capaci? Sta solo a noi dimostrarlo!

GMC IN BREVE

Sim City 3000 è:
- Un ottimo simulatore di città
- Un gioco estremamente longevo
- Ricco di particolari ricercati

Sim City 3000 non è:
- Per chi non ha pazienza
- Apprezzabile in pochi minuti
- Per chi ha già *Sim City 3000*

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Maxis ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB RAM, 450 MB HD ■ Sistema Consigliato P233, 64 MB RAM, 450 MB HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.simcity.com

IN ALTERNATIVA...

Sim City 3000, Mar 99 9 — Il gioco è lo stesso e l'editor possiamo scaricarlo da Internet

Faraon, Dic 99, 9 — Il meglio della simulazione urbanistica "da vivo" al momento disponibile

Commento: Un titolo da non perdere per chi non ha mai provato l'originale e vuole provare cosa significa essere sindaco.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



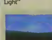
Quake III
GMC.Gorman
"Alla fine, ne è rimasto solo uno!"



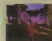
Diablo II
GMC.Kevorkian
"A me le legioni delle tenebre!"



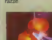
Asheron's Call
Glaskar
"Ammirate la Sword of Lost Light"



Shogun: Total War
BANNED.Neon
"La vittoria è sempre dietro la prossima collina"



EverQuest: The Ruins of Kunark
GMC.Homer
"Finalmente tante razze"



Kiss Psico Circus
WOLF
"Rock & Roll tutta la notte e una festa ogni giorno."

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ Trucchi: Mar 00
■ Demo: Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer



2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) SOLDIER OF FORTUNE Apr 00 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00
Soldati di ventura al servizio della pace nel mondo, in un titolo dal realismo al limite della censura

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
■ Trucchi: Natale 99
■ Demo: Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. Un gioco che colpisce al cuore tutti gli sportivi



2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico, ma un po' difficile da controllare

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 Giu 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 si sommano ai miglioramenti nel realismo di gioco

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
■ Trucchi: Dic 99
■ Demo: Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra



2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) SWAT 3 Feb 00 VOTO
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Una simulazione realistica e impegnativa

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati al monitor fino all'ultima missione

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Apr 00

Un miracolo degli sviluppatori italiani della Milestone, fondato sulla grafica mozzafiato e l'incredibile qualità globale



2) GRAN PRIX 2 Mag 99 VOTO
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 97
Un capolavoro un po' datato, ma ancora in grado di offrire tante emozioni su quattro ruote

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

4) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata fin'ora. Un titolo per veri intenditori

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Mar 00

Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche



2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista, dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni

3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

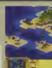
4) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante

5) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ Trucchi: Lug 99
■ Demo: Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere



2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/38093618
MICROSOFT
02/703921

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.



2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 Mar 99 VOTO 8
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

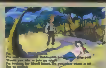
4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa: Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente, in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro.



2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO [illegible]
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

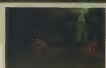
4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) NOCTURNE Nat 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura a tinte forti, ideale per gli amanti dell'horror con un computer veloce

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto.



2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

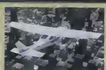
4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) OUTCAST Lug 99 VOTO 9
Casa: Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un'avventura di grande atmosfera, immersa in una grafica appagante, senza utilizzare le schede 3D

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo.



2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F/A-18 SIMULATOR Lug 00 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dagli sviluppatori più professionali, il simulatore definitivo del caccia imbarcato sulle portaerei USA.

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons



2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

3) SYSTEM SHOCK 2 Ott 99 VOTO 9
Casa: EA/Looking Glass Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov/Dic 99 ■ **Demo:** Ott 99
Un'avventura di grande atmosfera, tra computer impazziti e inquietanti presenze aliene. Eccellente!

4) FINAL FANTASY VIII Mar 00 VOTO [illegible]
Casa: Squaresoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 00 ■ **Demo:** Feb 00
Il gioco di ruolo giapponese nella sua forma più pura. Un'ambientazione vastissima e coinvolgente

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma aspettiamo a comprarlo fino all'ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!



2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano.

4) ROLAND GARROS 99 Ago 99 VOTO 8
Casa: Microfolies Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello

5) TELE+ CLASSIC BILLIARD Giu 00 VOTO 7
Casa: Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una simulazione perfetta del gioco del biliardo completamente tradotta in italiano

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

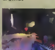
1) GTA 2 Feb 00 VOTO [illegible]
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

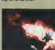
3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I CINQUE GIOCHI DA PORTARSI SOTTO L'OMBRELLONE

Ecco cinque ragioni per trascurare la pista delle biglie, la Gazzetta dello Sport e i maritozzi alla crema.



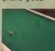
1) Quake III: Arena
Il sole non potrà mai essere bollente quanto un'arena del signore degli sparatutto.



2) Diablo II
Un buon modo per ritornare dalle vacanze pallidi come zombi e a capo di un esercito di scheletri.



3) Pandora's Box
Se il Bartezzaghi non ha più segreti, sfidiamo tutti i puzzle di questo gioco.



4) Tele + Classic Billiard
Un rettangolo di verde in mezzo a distese sterminate di sabbia torrida.



5) Bust-A-Move 4
Un gioco che attira più ragazze dei bicipiti del bagnino.

SECONDA PARTE

ULTIMA IX

Continua, e termina, la nostra guida all'esplorazione delle lande e dei segreti del mondo di Ultima. L'avventura prosegue e giunge al termine, e non mancheranno certo le sorprese. Ringraziamo Lord British per averci fatto sognare con quella che potrebbe essere la sua ultima opera dedicata a questa saga immortale...

TRUCCHI

FFVIII
Gli ultimi trucchi per ottenere tutto da *Final Fantasy VIII!*

La GF del deserto!
La prima volta che siamo a terra con il Ragnarok ci troviamo nel deserto di Kashkabald. Il deserto è pieno di piccoli nemici chiamati Cactuar, che se sconfitti fruttano pochissimi punti esperienza ma ben 20 punti abilità per le GF. Vicino al deserto in questione c'è un'isoletta dove si può vedere un cactus spuntare a caso dalla sabbia. Atterrando sull'isola e andando incontro al cactus ci si potrà scontrare contro il Jumbo Cactuar, un cactuar cresciuto a dismisura e ora tanto potente da essere divenuto una vera e propria GF.
La lotta non è affatto semplice, ma il mostro è particolarmente sensibile agli attacchi basati sull'acqua, quindi tra le GF la migliore potrebbe essere Leviathan. Jumbo Cactuar possiede un attacco capace di eliminare uno dei nostri paladini con un solo colpo. Quando la GF è vicina alla

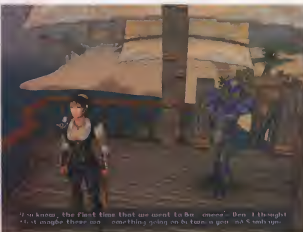
SETTIMA VIRTÙ: VALORE

Terminato il molo, giriamo a sinistra e raggiungiamo l'entrata a sud dell'isola: la barriera di legno sparirà cliccando sull'occhio della statua. Entriamo nell'edificio nel vulcano e parliamo con tutti, dopodiché torniamo a Britain, alla taverna. Un cavaliere ci insegnerà come entrare a Destard: usciamo dalla città da ovest, superiamo il ponte del goblin e seguiamo il primo sentiero a destra. Saliamo per le montagne fino a trovare la torre nella quale vive un mago: prendiamo la pergamena "Levitate" e memorizziamola nel nostro libro di magie. Continuiamo a seguire il sentiero a nord ovest di Paws, fino a raggiungere una valle a nord, prendendo poi la biforcazione a sinistra (quella con un arco di pietra). In fondo ad essa usiamo "Levitate" per salire le montagne e raggiungere i ghiacciai: l'entrata di Destard è un piccolo quadrato di ghiaccio da sciogliere con "Bolt" o "Flame", o con quattro "Fireball" (In alternativa l'entrata di Destard si può raggiungere recandosi a Yew e poi andando a ovest e infine a sud, senza dover scalare le montagne).

DESTARD

Incontreremo subito un lago di lava con un uovo rotto nel mezzo: dirigiamoci a est e poi giriamo a sinistra. A nord-est c'è un uomo che ci chiederà di uccidere i topi: accontentiamolo e ci chiederà ancora di trovare una chiave, che si trova lì vicino sulla montagnetta a sud-ovest. Prendiamola e parliamogli nuovamente. Andiamo a nord e giriamo a destra; saltiamo la lava, uccidiamo la Wyrmguard per rimuovere il campo di forza e prendiamo il Glyph of Valor dalla colonna. Torniamo all'area iniziale: nell'angolo nord-ovest c'è un fantasma di donna, al quale parlare. Acconsentiamo di trovare suo marito e saliamo sul pentacolo a nord. Incontreremo Dartane, che si proclama grande guerriero: facciamogli cambiare idea. Superiamo la statua che spara palle di fuoco e giriamo a destra, poi di nuovo a destra e dentro la cella. Prendiamo la chiave e il teschio rosso. Per tenere aperta la grata mettiamo un teschio normale sulla mattonella a pressione. Usciamo, giriamo e destra e proseguiamo. Nella stanza successiva noteremo un pannello con dei coltelli inclinato: raddrizziamolo e apparirà una porta segreta. Raccogliamo l'uovo verde dal forziere e torniamo indietro, superando la fontana curativa fino ad arrivare in una stanza con una chiave: raccogliamola facendo attenzione al pavimento che crolla. Continuiamo nel corridoio, girando a destra in fondo ad esso e saltando nella stanza successiva, quella con la lava. Leggiamo il libro vicino al cadavere, risaliamo e usciamo. Proseguiamo fino a raggiungere una grata, che si aprirà quando saremo vicini. Passiamo sulla prima mattonella a pressione: si alzerà un piedistallo. Passiamo sulla seconda e appariranno degli zombie da uccidere. Premiamo il pulsante rosso sul muro e quello viola sul piedistallo. Continuiamo ad andare avanti e giriamo a destra davanti al dipinto. Dopo aver girato l'angolo fermiamoci a metà del passaggio per aprire la porta segreta a destra. Prendiamo la chiave, proseguiamo nel corridoio e osserviamo il campo di forza che blocca l'accesso a quella che sembra una cattedrale. Premiamo i due pulsanti verdi sui piedistalli, poi quelli che si trovano nelle due stanzette laterali al di sopra delle porte. Entriamo nella cattedrale e leggiamo il libro sul tavolo, poi apriamo la porta dietro di esso, entriamo a clicchiamo sulla statua. Si aprirà una porta: prendiamo la testa mozzata e torniamo alla cattedrale. Imbocchiamo la porta nell'angolo a sud-ovest, prendiamo il fiasco di sangue (dietro all'alambicco), poi entriamo nella porta a ovest. Saliamo le scale e giriamo a destra. Prendiamo la chiave dal forziere, torniamo indietro e scendiamo le altre scale. Diciamo alla donna che intendiamo uccidere il drago rosso, e poi uccidiamola. Clicchiamo sul dipinto inclinato e apparirà una chiave sul tavolo: raccogliamola ed entriamo nella porta. Prendiamo il globo rosso dalla colonna e torniamo alla cattedrale. Usciamo, giriamo a destra, superiamo l'angolo e scendiamo. Prendiamo il diario di Darnn e clicchiamo sul teschio nel muro. Superiamo il demone e giriamo a destra. Una porta si chiuderà dietro di noi: premiamo la pietra che sporge a metà del muro a nord e scendiamo nel passaggio dei teschi. Quando ci avvicineremo alla semisfera lucente apparirà un lich, che dovremo uccidere. Prendiamo la chiave nella cassa sotto le scale nell'angolo sud-est della stanza, apriamo la porta ed entriamo nella stanza successiva. Uccidiamo la creatura e si aprirà la bara: prendiamo l'uovo giallo, torniamo nella stanza dove avevamo ucciso il lich, e poi risaliamo le scale per tornare da dove eravamo arrivati. Non rientriamo nella stanza dove avevamo trovato il demone, ma dirigiamoci dall'altra parte fino alla stanza con la fontana nel mezzo. Prendiamo il passaggio a ovest fino alla stanza con un tavolo: sfasciamo le casse e troveremo una chiave per aprire il forziere e prendere la candela rossa. Torniamo alla stanza della fontana e dirigiamoci a est, per arrivare in una stanza





piena di ragni Prendiamo l'uovo blu, torniamo alla fontana e andiamo a sud. Passiamo per la stanza con il demone e, all'intersezione a T, giriamo a sinistra, poi a destra nella stanza con il pentacolo. Piazziamo il teschio rosso, il fiasco di sangue, il globo rosso e la candela rossa sulle quattro piattaforme negli angoli, e poi la testa mozzata sul pentacolo Uccidiamo il demone e prendiamo la pergamena Usciamo dalla stanza e giriamo a destra, seguiamo il passaggio superando le due svolte Giriamo a sinistra e arriviamo alla stanza con le mattonelle a pressione, per girare poi a destra Superiamo la fontana e giriamo nuovamente a destra, salendo poi sul pentacolo-teletrasporto. Parliamo al fantasma e mostriamole il diario di Darin: otterremo l'uovo bianco Torniamo ora alla stanza iniziale con la lava e l'uovo gigante spezzato Dirigiamoci a ovest nell'area con gli hellhound· nell'angolo sud-ovest c'è una mattonella a pressione, da attivare usando la pergamena presa dal forziere Superiamo lo spettro e prendiamo l'uovo rosso Torniamo al lago di lava e mettiamo le cinque uova sui relativi supporti ora possiamo entrare nella tana del dragoi Non c'è bisogno di precisare che dobbiamo farlo a pezzi, vero? Raccogliamo la sua testa, torniamo al lago di lava e andiamo a est (sulla destra c'è una stanza piena di teson, se volete) Parliamo con il fantasma e usiamo il teletrasporto lì vicino Proseguiamo nel corridoio e giriamo a sinistra, superiamo la fontana e la fossa con le punte acuminate per poi girare a sinistra nella stanza con le mattonelle a pressione Svoltiamo a sinistra e dietro l'angolo, poi di nuovo a sinistra e in basso superiamo le due stanze e giriamo a sinistra Arrivati alla fontana, andiamo a nord e diciamo "INOPIA" alla faccia di pietra Ora torniamo a Valoria. Una volta arrivati, torniamo al forte, dove otterremo accesso alla sezione posteriore Parliamo con l'uomo sul letto, poi dirigiamoci alla parte orientale dell'isola. Saliamo il sentiero che porta in alto sul vulcano e cerchiamo una caverna sulla destra· uccidiamo il golem e prendiamo il Book of Three, per poi tornare da Meranthon. Parliamo ora a Lambert, l'uomo vicino all'ingresso principale apparirà il fantasma di suo fratello per convincerlo ad aiutarci Parliamo anche con Artos, l'uomo nella stanza occidentale facciamolo arrabbiare e otterremo il suo aiuto Ora possiamo dirigerci allo shrine, nella parte nord-occidentale dell'isola· uccidiamo il demone e prendiamo il Dagger of Valor Torniamo al forte per ricevere il mantra, che è "ra" possiamo finalmente ripristinare lo shrine Rechiamoci alla nave, e torniamo al castello di Lord British.



OTTAVA VIRTÙ: SPIRITUALITÀ

Parliamo a Hennington, e poi con la musicista Siona che si trova nella sala del trono salendo le scale Chiediamole cosa sta suonando (si tratta di Stones, un tema classico della serie Ultima) e facciamoci dare lo spartito Andiamo nella stanza di Lord British e posizioniamolo sul clavicembalo· sul tavolo apparirà un Ankh, che dovremo prendere. Torniamo alla nave e dirigiamoci a Skara Brae Una statua ci parlerà con la voce di Shamino e ci indicherà quali oggetti ci servono: l'Ankh e il Boook of Truth già li abbiamo, mentre ci mancano ancora gli altri due (Candle of Love, per la quale facciamo riferimento alla colonna laterale "Trucchi" del mese scorso, e Bell of Courage, che si trova invece nella colonna "Trucchi" di questo mese) Quando li abbiamo raccolti tutti, torniamo a Skara Brae e la statua di Shamino ci parlerà nuovamente Girando fra le rovine sentiremo la voce della sentinella dell'isola dovremo salire sulla mano di pietra che si trova a nord della testa gigante Entriamo poi nell'acqua a nord-ovest e immergiamoci per entrare nel Tempio delle Anime e quindi nel Pozzo delle Anime. Scendiamo le scale ed entriamo nel mondo degli spiriti. Dirigiamoci verso la caverna a ovest fino a incontrare una porta, dietro la quale c'è Shamino protetto da una barriera. Leggiamo il libro sul tavolo, dopodiché usiamo "Ignite" sui quattro bracieri. Piazziamo i quattro oggetti indicati da Shamino sui relativi piedistalli, poi clicchiamo sul libro, accendiamo la candela e usiamo il campanello Dovremo pronunciare il mantra "om" e parlare con Shamino diciamogli che vogliamo trovare Lord British, e lui invocherà il demone Malchir da noi ucciso in *Ultima 8* Parliamogli un po' e poi facciamo intervenire Shamino nella conversazione. scopriremo di dover invocare Pyros, il titano del fuoco Usciamo dal Tempio delle Anime e andiamo con la nave all'isle of the Avatar. Prima, però, accertiamoci di avere con noi un pezzo di sulfurous ash, uno di spiders silk e uno di blackrock. Una volta raggiunta l'isola, incamminiamoci fra le montagne a sud. In una spiaggia troveremo, immersa nell'acqua, una piccola scatola con una candela rossa che dovremo prendere Sull'isola c'è anche un pentacolo vicino al teschio di un demone su di un palo. piazziamo la spiders silk, la sulfurous ash, la blackrock e il teschio sul pentacolo, poi mettiamo la candela rossa nel centro e accendiamola con "Ignite".



TRUCCHI

sconfitta appare una scritta cha descrive la sua esitazione, in quel momento occorre insistere con gli attacchi fisici a con le GF più potenti: il rischio è cha il mostro fugga dallo scontro costringendoci a ripetere tutto dal principio. Come GF, una volta sconfitta e arruolata, Jumbo Cactuar è capace di un attacco fisico (non parabile) pari a cento volte il suo livello, quindi se la GF è a livello 80, causerà 8000 HP di danni al nemico, a così via.

Lo Shumi Village.
Una volta ottenuta la Phoenix Pinion dall'anziano del villaggio, non abbiamo ancora finito! Parlando con l'artigiano possiamo scoprire che questi era amico di un umano, che non è altri che uno dei negozianti di FH, quello con il piccolo pupazzo di moomba nel negozio. Andiamo a FH a convinciamo il negoziante a consegnarci il pupazzo, portiamolo all'artigiano e verremo ricompensati con un oggetto interessante: uno Status Guard. Se siamo proprio curiosi, tornando al villaggio durante il terzo cd, con il Ragnarok, troveremo la statua completata e, parlando con il capo, scopriremo qualcosa di più sugli Shumi, su Laguna e potremo ascoltare la canzone "Eyes on me", il tema musicale del gioco!

La carta degli alieni!
L'unica carta rara che non sia degli ultimi tre livelli è la quarta del quinto livello, la carta dell'alieno PuPu.



TRUCCHI

Girando per il mondo possiamo trovare delle riviste chiamate Occult Fan, dedicate agli avvistamenti alieni. Per incontrarne uno occorre attivare l'abilità di Diablos per non incontrare nemici e girare per le seguenti quattro zone fino a quando non inizia un combattimento, nel quale invece che combattere dovremo assistere al passaggio di un piccolo disco volante: la prima zona è Whinhill Bluffs, la seconda la Mandy Beach, la spiaggia a sud di Timber, la terza il Kashkabald desert, il deserto del Cactuar, la quarta la Trabia Heath Peninsula, a est del Trabia Garden. Quando avremo visto il disco volante in queste quattro locazioni, dovremo atterrare con il ragnarok nell'altopiano (di roccia) all'estremo nord della Grandidi Forest, a est di Trabia dove si trova anche la foresta sacra del chocobo. In questo altopiano incontreremo un disco volante, che dovremo battere per ottenere un Aegis Amulet.
Una volta vinto lo scontro con l'UFO, andiamo nel punto dove stava il Balamb Garden e agendo allo stesso modo incontreremo PuPu, un alieno, che non combatterà ma ci chiederà cinque Elisi. Se lo accontenteremo, otterremo la carta rara di PuPu, in caso contrario niente, quindi cerchiamo di evitare di andare a incontrare PuPu se non abbiamo i cinque Elisir che ci richiederà, inoltre assicuriamoci di avere almeno un personaggio con il comando Item, in modo da poter usare (dare) gli Elisir.

L'ABISSO

Arriviamo al centro della stanza piena di lava, e saltiamo nel buco circondato dalle statue Entriamo nella porta e proseguiamo nel passaggio. Uccidiamo il gazer, poi cerchiamo il mattone che sporge dal muro e premiamolo. Torniamo indietro e scopriremo un nuovo passaggio, dal quale si accede a una stanza Camminiamo sulla faccia che c'è per terra, e proseguiamo subito: prendiamo la sfera bianca che apparirà e usiamo il teletrasporto. Apriamo il cancello e troviamo le due statue di hellhound che diventano vive. uccidiamo i due mostri, premiamo il mattone che sporge e poi i due pulsanti rossi. Prendiamo la sfera rossa e torniamo indietro fino a raggiungere il nuovo passaggio. Spegniamo (con "Douse") i due bracieri, e al posto del fuoco apparirà un teletrasporto, su cui salire.
Seguiamo, come al solito, il passaggio. Quando arriveremo alla porta con l'occhio dovremo saltare per evitare le punte acuminate, in modo da entrare indenni nella stanza e affrontare il gazer. Entriamo nell'apertura nel muro dal lato opposto: a destra c'è una mattonella a pressione, da mantenere abbassata con un qualunque oggetto. Saliamo le scale e arrampichiamoci sul cornicione in modo da poter cliccare sull'ankh: si aprirà la bara. Torniamo sul cornicione e saltiamo al successivo: premiamo il mattone che sporge dal muro e andiamo alla bara. Raccogliamo l'oggetto che avevamo messo sulla mattonella a pressione e leggiamo il libro lasciato dal Timelord, per poi prendere la pergamena "Time Stop". Torniamo indietro e raggiungiamo il nuovo passaggio, prendendo la sfera verde e salendo infine sul teletrasporto Camminiamo ora verso la stanza piena d'acqua: dovremo toglierci parte dell'armatura in modo da non andare a fondo. Saliamo sul pezzi di pietra quando appaiono, premiamo il mattone sporgente e torniamo in acqua. Nuotiamo indietro, riprendiamoci l'armatura e andiamo al nuovo passaggio sciogliamo il cristallo di ghiaccio, prendiamo la sfera blu e saliamo sul teletrasporto. Ora possiamo mettere le quattro sfere sul supporto, una per una, e poi usare il teletrasporto Seguiamo il passaggio a destra: siamo tornati nella stanza dove avevamo preso la sfera bianca. Scaliamo le piattaforme volanti che prima non c'erano, e raggiungiamo il teletrasporto. Saltiamo sui pali che fluttuano nell'aria, andando verso nord-est. Raggiungeremo una rupe con un drago volante nelle vicinanze. uccidiamo il drago (con incantesimi o con le frecce), poi torniamo indietro e usiamo il teletrasporto successivo. Apriamo il cancello e prendiamo il passaggio a sinistra del fuoco erutterà nel corridoio e un nuovo passaggio nel muro rivelerà un teletrasportatore, su cui dovremo salire. Giriamo sulla terra ferma fino a incontrare un grosso pentacolo circondato da un anello di fuoco: uccidiamo il demone che apparirà e saliamo sul nuovo teletrasporto che si trova a nord Tornati al corridoio, non passiamo nel cancello, ma andiamo nella direzione non ancora esplorata, salendo poi sul teletrasportatore successivo Arrivati nel nuovo mondo, andiamo a sud fino a incontrare il golem di pietra e ucciderlo. Torniamo indietro come al solito, togliamoci parte dell'armatura per poter nuotare comodamente nell'acqua e raggiungere il teletrasporto sommerso: appariremo su di una rupe, dalla quale dovremo saltare in acqua Troviamo un punto dove sia possibile uscire, e poi raggiungiamo l'area successiva Uccidiamo l'icehound, poi facciamo il giro per raggiungere il lago sopra la cascata. Uccidiamo il serpente di mare, poi torniamo a dove avevamo ucciso l'icehound e teletrasportiamoci indietro (ricordando di riprenderci l'armatura!) Raggiungiamo ora la stanza con il teletrasportatore e saltiamo nel buco, che ora è sgombro. Scendiamo fino in fondo e raggiungiamo un ponte dove assisteremo allo scontro fra Lord British e Blackthorn Entriamo nella colonna e prendiamo il Glyph of Spirituality Parliamo a Lord British e ci troveremo fuori dall'Abisso: se saliamo il sentiero sulle montagne, troveremo una grotta con due statue di gargoyle. Mettiamo le due lenti del Codice sui supporti, e poi il Codice sul tavolo: leggendolo impareremo come sconfiggere il Guardian. Ora possiamo tornare al castello di Lord British parliamo con Hennington, poi raggiungiamo il nostro regnante nel giardino occidentale Verremo teletrasportati nel Vuoto Etereo saltiamo sulle piattaforme fino a raggiungere un pentacolo e un fantasma Se gli parliamo scopriremo che si tratta del nostro vecchio amico Geoffry, che abbiamo ucciso a Destard credendolo un Wyrmguard Saltiamo sulle piattaforme verso sud, usiamo il teletrasportatore e raggiungiamo lo shrine il mantra per rimetterlo in sesto è "om". Riprendiamoci la Runa e il Sigillo, poi torniamo indietro e parliamo con Dupre. Ritorniamo al punto dove eravamo arrivati inizialmente, ed entriamo nel moongate

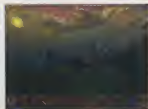


TERFIN: LO SCONTRO FINALE

Al castello di Lord British troveremo otto dei nostri vecchi compagni parliamo con tutti (sono sparsi ovunque), e poi andiamo a parlare con il nostro sovrano. Leggiamo il suo biglietto e rechiamoci al molo, destinazione Terfin Una volta arrivati all'isola parliamo a Raven ci rivelerà un'entrata segreta. Seguiamo la costa occidentale verso nord, addentrandoci nelle montagne l'entrata della caverna è a 88° 25'S, 29° 37'E Per entrare dovremo avere con noi gli otto sigilli se li abbiamo dimenticati agli shrine, torniamo a prenderli! Ci serviranno ancora in seguito, per cui non gettiamoli! Saltiamo sul teletrasportatore, uccidiamo il ragno e saliamo sulla mattonella a pressione dell'angolo a sud-ovest, poi corriamo velocemente in modo da entrare prima che la grata si richiuda Arriviamo in fondo al corridoio, giriamo a sinistra e ci troveremo in

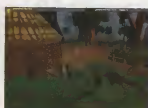












una stanza piena di armi e manichini Premiamo il pulsante dietro il banle, e un muro scomparirà per rivelare alcune porte guardiamo alla loro destra, e premiamo il mattone che sporge fuori dal muro Entriamo nelle porte che appaiono e proseguiamo nel passaggio, saltando le trappole Prendiamo la chiave e torniamo indietro per aprire le porte e proseguire nel dungeon Scendiamo le scale, correndo per evitare di rimanere schiacciati e premendo subito il pulsante rosso Continuiamo a scendere le scale, poi giriamo a sinistra e infine a destra Apriamo la porta e prendiamo la chiave di rame dal tavolo, poi entriamo nella stanza successiva. L'unico forziere da aprire è quello centrale della parete ovest; usciamo e attraversiamo la doppia porta, poi giriamo a destra Quando scenderemo nelle fogne, l'acqua inizierà a salire. Andiamo a est e giriamo la valvola alla nostra destra per aprire la porta di fronte a noi Attraversiamola e nuotiamo fino in fondo, in modo da girare la valvola e prendere la chiave Usciamo dalle fogne, scendiamo nel passaggio e giriamo a sinistra in un'area ancora inesplorata Vedremo quattro mattoni che sporgono dal muro premiamo quello di destra e appariranno alcune porte. Attraversiamole e giriamo a sinistra. Quando arriveremo a una posta, giriamo a destra Camminiamo sulla mattonella a pressione e saltiamo le punte acuminate, poi clicchiamo sulla sfera di cristallo per rimuovere il campo di forza. Spegniamo la torcia che si trova sul muro a sud, prendiamo la chiave ed entriamo nella porta a nord Giriamo a sinistra ed entriamo nella camera delle torture, aprendo poi la porta a sud per accedere alla sezione successiva. Continuiamo ad andare avanti e troveremo una stanza con un grande trono e un demone Prendiamo il power cube verde dalla scultura, premiamo il pulsante blu sul trono e usciamo dalla stanza Arriveremo a una fossa. avvicinandoci usciranno degli spuntoni, per cui caliamoci dentro con calma e attraversiamo il piccolo passaggio. Tiriamo la leva e usciamo dalla fossa Continuando lungo il corridoio arriveremo in una stanza: uccidiamo il gargoyle e parliamo con la bambina Possiamo scegliere di ucciderla o lasciarla vivere, dopodiché usciamo dalla stanza e saliamo sul teletrasportatore Clicchiamo sul dipinto inclinato e usciamo Affrontiamo le Wyrmguard, poi prendiamo il passaggio a destra, dove troveremo il power cube blu dal tavolo e un pentacolo sul quale dovremo passare per uscire Entriamo nella stanza dove appare un demone, prendiamo il power cube rosso e usciamo. Giriamo a destra e saliamo sul pentacolo, piazziamo il power cube rosso nella colonna e il muro si aprirà Superiamo i buchi nel pavimento, giriamo a destra fino a trovare due forzieri (quello di sinistra è un mimic). Scendiamo e giriamo a destra, poi entriamo nella stanza e prendiamo il cubo giallo e la chiave dal tavolo Spingiamo il mattone che sporge dal muro e torniamo indietro, superando i buchi nel pavimento Subito dopo di essi giriamo a sinistra due volte e troveremo una chiave dietro alcune casse Usciamo, giriamo a sinistra e arriviamo in una stanza con una grande statua del Guardian. Apriamo le porte, premiamo il pulsante blu prendiamo la chiave che si trova vicino al cadavere e tiriamo la leva vicino alla mummia Entriamo nel passaggio appena aperto, superiamo il fuoco, giriamo la valvola e torniamo indietro fuori dalla stanza Giriamo a destra, attraversiamo la porta e raggiungeremo una grata e due pergamene "Telekinesis". Usiamone una per attivare il pulsante blu al di là della grata Giriamo a destra due volte fino a incontrare un uomo che ci attaccherà credendoci Blackthorn- uccidiamolo. Clicchiamo sul dipinto sopra il forziere, dopodiché premiamo il pulsante per aprire una grata che si trova fuori dalla stanza. Usciamo e apriamo il forziere nella piccola stanza alla nostra sinistra. Prendiamo la chiave e torniamo nel corridoio, poi giriamo a destra e apriamo la porta. Ricordiamoci di questo posto, perché ci dovremo tornare Torniamo a dove avevamo trovato le pergamene "Telekinesis" apriamo la porta ed entriamo nel passaggio, superando la grata e le doppie porte. In fondo ad esso, giriamo a sinistra ed incontriamo Ciara ci offrirà un cubo rosso in cambio della chiave del tesoro, che avevamo trovato in precedenza Parliamole di nuovo, e diamole la chiave Mettiamo subito il cubo rosso nella colonna e il campo di forza a nord sparirà. Arrivati a una piccola fossa, entriamoci dentro, raccogliamo la chiave e poi usciamone, per continuare ad andare avanti Una volta giunti alla lunga sala con il tappeto, attraversiamola Entriamo nella stanza e premiamo il pulsante sulla sedia, poi torniamo al passaggio e giriamo a destra: troveremo una stanza il cui accesso è bloccato da un campo di forza. Disattiviamolo con la leva che si trova a destra ed entriamo Piazziamo i tre cubi in nostro possesso nelle tre colonnine ancora libere apparirà una piccola meteora, che dovremo trascinare nel centro della piattaforma Torniamo al luogo che avevamo detto di tenere a mente, e saliamo sul teletrasportatore Avanziamo ed entriamo nella porta che si apre- siamo nella stanza del Guardian! Posizioniamo gli otto sigilli sui piedistalli, salviamo la partita e prepariamoci allo scontro Avviciniamoci alla sfera lucente nel centro della stanza: lanciamo "Barrier of Life" ("sanct vas grav in mani an corp") e arriverà il Guardian sfuggiamo ai suoi attacchi senza colpirlo. Raccogliamo tre dei frammenti del black gate sparsi per la stanza, e posizioniamoli uno per uno nel cerchio al centro della stanza Pronunciamo infine l'incantesimo "Armageddon" ("vas kal an mani in corp hur tym"), e avremo completato questo fantastico ultimo episodio di una serie leggendaria

TRUCCHI

Timber Maniacs!
Selphie gestisce un suo sito all'interno del computer del Balamb Garden e in questo sito oltre a un paio di pagine piuttosto carine trova posto una sezione dedicata a Laguna, il misterioso protagonista dei sogni di Squall, ma anche di Selphie! Ogni volta che troveremo una nuova copia del Timber Maniacs, Selphie aggiungerà una pagina al sito dedicato a Laguna, ricostruendo la storia del simpatico soldato con velleità giornalistiche.

Paradiso e Inferno
Ci sono due isole dove raccogliere rapidamente punti esperienza per far progredire i personaggi. Si tratta dell'isola più vicina al paradiso e di quella più vicina all'inferno, una si trova all'estremo ovest della piantina, l'altra è una delle isole all'estremo est, all'altezza di Trabia. Queste isole sono popolate da mostri, sconfiggendo i quali possiamo potenziare i nostri personaggi.

Personaggi al massimo!
Siamo dei pazzi e vogliamo che i nostri personaggi abbiano il massimo in tutte le statistiche? Possiamo farcela. Si tratta di utilizzare l'abilità Devour di Eden, con la quale possiamo letteralmente divorare i nemici, uccidendoli in un solo istante.
Mangiando molti mostri dei tipi giusti (sta a noi scoprire quali e quanti) potremo arrivare ai valori che desideriamo, dobbiamo solo stabilire se vogliamo davvero farlo, oppure no...





NOTRE DAME

Notre Dame è certamente un titolo molto particolare. Non si tratta di un gioco esageratamente complesso, ma i suoi enigmi potrebbero mettere in difficoltà gli avventurieri meno smaliziati. Per non avere più problemi e gustarci il finale della storia, GMC ci regala la soluzione completa a tutte le missioni.

TRUCCHI

SPORT CAR GT
Con questo titolo potremo diventare piloti anche delle competizioni di classe GT, particolari e molto affascinanti. Il titolo della EA non destò particolari clamori all'epoca della sua uscita, possiamo quindi farlo rivivere con i trucchi. Al menu principale di gioco, inseriamo il codice "isi-cheeseman" che abilita tutti gli altri. Poi possiamo inserire i seguenti:

isi-tbone – abilita tutti i tracciati a le vetture
isi-corsica – abilita tutte le parti delle vetture
isi-plague – abilita il campionato GT3
isi-aardvark – modifica i "credits"
isi-delicata – modalità KittyCar

SINISTAR
**Sparare, sparare, sparare in continuazione...Nello spazio infinito dovremo stare attenti a tutto ciò che è ostile e distruggerlo, risolvendo a completando le 24 difficili missioni. Durante il gioco, premiamo il tasto ~ oppure il tasto **

Nota: Ricordiamoci sempre che durante il gioco è necessario far avanzare almeno due personaggi su tre, altrimenti non si può affrontare la missione successiva!

MISSIONE I: PIERRE

Dopo aver parlato con Agnes, clicchiamo sulla guardia di fronte al castello ed entriamo nel cortile. Avviciniamoci alla scala e clicchiamoci sopra per appoggiarla al muro. Saliamo per la scala a pioli, poi entriamo nella torre e saliamo per le scale fino ad arrivare al secondo piano (sono due rampe di scale), raggiungiamo la porta e origliamo la conversazione tra fratello Jean e Rosemonde. Poi scendiamo al primo piano, entriamo nella camera delle torture e parliamo con nostro zio Nogaret.

Missione I: Jacques

Clicchiamo due volte sul corpo di Adam, poi giriamoci verso il camino e osserviamo il suo interno.
Saliamo per la canna del camino e cerchiamo di scalare la parete. Lo schermo in questa parte del gioco sarà diviso in due parti: a destra è possibile vedere tutta la parete per capire quanto ci manca per arrivare alla fine, a sinistra abbiamo la visione dettagliata di dove ci troviamo. Per scalare la parete dobbiamo spostare mani e piedi (tenendo premuto il tasto sinistro del mouse) sulle irregolarità del muro (pietre, spuntoni, buchi). Dobbiamo raggiungere la porta in cima entro cinque minuti, altrimenti cadremo rovinosamente!!

MISSIONE I: ROSEMONDE

Dopo aver ascoltato le parole di Jean, scegliamo le seguenti opzioni di dialogo: "Adam", "Rosemonde", "Adam". Rispondendo in questo modo, riusciremo a far uscire Jean dalla stanza! Osserviamo da vicino il nodo che ci lega le mani e premiamo le estremità della corda in questa sequenza: 1, 4, 5, 7, 7. Ora che ci siamo liberate dalla corda, corriamo da Nogaret!

MISSIONE II: PIERRE

In questa seconda missione ci troveremo con la nostra amata Agnes, nel negozio di Jacques, con l'intento di acquistare un pegno d'amore per lei. Clicchiamo sullo scrigno appoggiato al bancone, e poi sulla coppa sul lato opposto del tavolo. Infine scegliamo come regalo il fermaglio esattamente di fronte ad Agnes. La nostra amata, ci sottoporrà a un indovinello, e nel risponderle, clicchiamo sul calice alle spalle di Jacques, sul lato destro dello schermo. Ora che è soddisfatta della risposta avuta, possiamo regalarle il fermaglio!

MISSIONE II: JACQUES

Fratello Jean entrerà nella nostra bottega proprio mentre cerchiamo di aggiustare il fermaglio di Agnes. Ogni volta che comporremo una coppia esatta di anelli, Jean ci farà una domanda su nostro fratello. Le coppie di frasi corrette, nell'ordine sono:
De bon coeu – Je le done
Qui aime bien – Tard oublie
Aie de moi – Souvenance
Bien va – S'il dure
Prenez en grè – Ce petit don
Pensez – A votre fin
Non appena avremo ricomposto l'intero motto, premiamo il pulsante "OK" a lato dello schermo.

MISSIONE II: ROSEMONDE

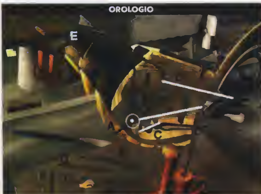
Dirigiamoci verso nord, in direzione del sagrato della chiesa, poi proseguiamo verso il palco e saliamo per le scale. Raggiungiamo il palco e smuoviamo le assi. Poi scendiamo per le scale e proseguiamo verso sinistra per due volte, a questo punto noteremo sotto il palco una ruota dentata: prendiamola e parliamo con Nogaret.

MISSIONE III: PIERRE

La nostra dolce metà sembra non condividere la nostra passione per il tiro con l'arco, e per di più vorrebbe che le mostrassimo la lettera affidataci dallo zio! Utilizziamo le seguenti opzioni di dialogo: "Tiro con l'arco", "Amore", "La lettera", "La lettera", "La lettera". Così facendo mostreremo all'esigente metà la lettera incriminata e potremo (finalmente) ostentare la nostra bravura con l'arco. Clicchiamo sui bersagli di fronte a noi e incominciamo a giocare.
In questa fase del gioco lo schermo sarà diviso a metà: a destra viene proposta una zoomata sul bersaglio, dove un cursore ci aiuterà a prendere la mira, mentre a sinistra siamo inquadrati noi, con arco e frecce. Se clicchiamo sulla corda dell'arco lo tenderemo (si può tendere per quattro volte), mentre se clicchiamo sull'impugnatura si allenterà. Dopo aver preso la freccia e aver teso l'arco, spostiamo il cursore sullo schermo a destra e miriamo il bersaglio. Dopo aver fatto almeno cinque centri la nostra pulzella sarà pazza di noi, e la missione sarà terminata.

MISSIONE III: JACQUES

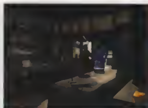
Entriamo nella bottega e cerchiamo di riparare l'orologio costruito da Adam. Dobbiamo cercare di posizionare i pezzi di ferro come nel disegno.











Missione III: Rosemonde

Questa missione è particolarmente pericolosa, dovremo riuscire a eludere la sorveglianza del castello e raggiungere l'ufficio di Nogaret. Non appena la guardia sarà scomparsa dal nostro schermo, clicchiamo sulla botte a sinistra e spostiamoci verso quella direzione. Dovremo stare attenti e spostarci molto velocemente non appena sarà fuori dalla nostra visuale! Poi clicchiamo sulla scala a pioli per appoggiarla alla parete del castello, anche qui dobbiamo tener d'occhio la zona e fare questa operazione solo quando la guardia sarà sparita dietro la botte alla nostra destra. Ora non ci resta che arrampicarci sulla scala, ma facciamolo di corsa e solo quando la seconda guardia sugli spalti sarà di spalle! Saliamo per le scale a chiocciola, raggiungiamo il secondo piano ed entriamo nell'ufficio di Nogaret. Facciamo un passo avanti e arriviamo in mezzo alla stanza, poi giriamo verso destra per tre volte e avviciniamoci alla tenda verde. Cliccando su di essa la scosteremo quel tanto che basta per trovarvi la chiave del cassettone. Prendiamola e apriamo il cassettone alla nostra sinistra: al suo interno troveremo la lettera che fratello Jean ci ha chiesto di prendere. Dopo averla letta, passiamo all'avventura di Pierre.

Missione IV: Pierre

Parlando con la nostra amatissima Agnès scopriremo che il perfido fratello Jean sta cercando di dissuaderla dall'unirsi in matrimonio con noi! Durante il dialogo con la bella selezioniamo le seguenti opzioni di dialogo: "L'amore", "L'amore", "L'amore", "L'amore", "Jean". Ora dobbiamo correre nell'ufficio dello zio Nogaret e trovare il libro dell'araldica per dimostrare ad Agnès che non siamo cugini!

Le possibili combinazioni sono 3 e cambiano a ogni partita. Se la definizione dello stemma parla di un leone rampante azzurro e una croce dorata, selezioniamo il 6° scudo della prima fila e il 3° scudo della terza fila.

Se la definizione dello stemma parla di una croce uncinata d'argento e di un leone su sfondo rosso, selezioniamo il 5° scudo della prima fila e il 1° scudo della terza fila.

Se la definizione dello stemma parla di una croce d'argento su sfondo blu e di un pantera su sfondo d'argento, selezioniamo il 4° scudo della prima fila e il 2° scudo della quarta fila.

Missione IV: Jacques

Appena entriamo nella taverna clicchiamo su Rosemonde per poter parlare con lei e selezioniamo le seguenti opzioni di dialogo "Jacques", "Rosemonde", "Jacques". Non appena comparirà la pergamena e avremo scambiato ancora qualche battuta con Rosemonde, usciamo dalla taverna e torniamo in negozio.

Una volta entrati in negozio, giriamoci verso il camino e prendiamo la griglia di metallo appoggiata sul lato destro. Giriamoci di nuovo di 180 gradi e dirigiamoci verso la finestra. Clicchiamo sulla finestra centrale e appoggiamoci la grata. Ora voltiamoci di nuovo e osserviamo il pavimento di fronte a noi. Sembra che la grata faccia cadere la propria ombra esattamente sopra una determinata mattonella. Clicchiamoci sopra per spostarla e prendiamo la pergamena. Leggiamo il manoscritto e clicchiamo a lato per uscire dalla schermata.

Missione IV: Rosemonde

Cliccando sui dadi possiamo giocare con l'avventore della taverna, aspettando che fratello Jean e Agnès finiscano di parlare. Quale miglior occasione per ridare a fratello Jean la pergamena sottratta dall'ufficio di Nogaret?

Le regole per giocare a dadi sono molto semplici: cliccando sulle monete a sinistra alzeremo la posta e punteremo più soldi; cliccando sul barattolo invece tireremo i dadi. I dadi più alti sono l'uno, poi il sei, e in sequenza decrescente, tutti gli altri. È possibile, cliccando sui dadi usciti, metterne da parte uno o due, se sono particolarmente alti, e poi tirare di nuovo.

Non appena noi o l'avventore avremo esaurito le monete per giocare, potremo avvicinarci a fratello Jean e dargli la lettera. Le opzioni di dialogo corrette da usare sono "La Lettera", "La Lettera".

Missione V: Pierre

Per la prima sessione di tiro con l'arco, le regole del gioco sono le stesse della III missione, la differenza è che ora il bersaglio è più piccolo, e per passare il turno per la competizione è necessario fare cinque centri su sei frecce! Poi avviciniamoci a Agnès e prendiamo la coppa che ci offre. Per iniziare la seconda sessione della competizione, clicchiamo sui bersagli e cerchiamo di colpire il centro almeno cinque volte. Poco dopo sverremo tra le braccia dell'amata.

Missione V: Jacques

Clicchiamo su fratello Jean che passeggia nervosamente su e giù per la via di fronte al nostro negozio. Parliamo con lui e selezioniamo le seguenti opzioni di dialogo: "Impossibile", "Impossibile", "Rompere il sigillo".

Per staccare il sigillo dalla lettera, dobbiamo impugnare il coltello, lasciarlo scaldare sulla fiamma della candela e passarlo lievemente sul lato del sigillo. Grazie alla lama incandescente la cera si scioglierà quel tanto che basta per staccarsi! Attenzione però: se la lama è troppo calda il sigillo si scioglierà completamente, se invece è troppo fredda, il sigillo si spaccherà in due! Per staccare il sigillo del tutto dobbiamo passarvi sotto la lama quattro volte
bisognerà tentare un po'!

Missione V: Rosemonde

Clicchiamo sul corpo di Pierre per verificare

TRUCCHI

per far apparire la console. Poi inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

cheatnodmg - invincibilità
cheatfreecrystal – cristalli extra
level # - al posto di # mettiamo un numero da 1 a 23 per saltare al livello corrispondente.

PLANESCAPE : TORMENT
Un titolo che farà felici i più accaniti appassionati dei giochi di ruolo. *Planescape: Torment* è un ottimo titolo, con atmosfere e intrecci nella trama da lasciare soddisfatti anche i videogiocatori più esigenti. Ecco alcuni trucchi particolari per questo gioco.

Per aumentare il livello della nostra esperienza.
1) Cerchiamo il becchino nella parte in basso a destra dal Lower Ward a completiamo la nostra missione nel magazzino (ottenendo anche una mappa della necropoli). Parlando con lui potremo guadagnare 2000 punti-esperienza facilmente e velocemente. Continuiamo a parlarci fino a raggiungere il livello che vogliamo.
2) sempre nel Lower Ward, dopo aver liberato la donna che stava per essere venduta schiava, cerchiamo Lenny a chiediamogli di insegnarci a diventare ladri. Ogni volta che glielo chiederemo otterremo 2500 punti-esperienza.
3) Nel Salone della Feste, avviciniamoci a Splinter a chiediamogli di poter antrare all'emporium. Dirigiamoci verso la pietra





TRUCCHI

verde che parla di Ravel. Così otterremo 6000 punti-esperienza ogni volta.
4) Dopo aver trovato Deva e aver preso la sua spada potremo parlargli. Selezioniamo la prima voce di dialogo, poi la seconda, poi la prima (uguale all'ultima), poi la prima (relativa alla spada), poi la seconda. Infine rimane una sola voce di dialogo (Aspetta). Selezioniamola e aspettiamo. Otterremo così migliaia di punti-esperienza. Apparirà poi un'altra opzione, selezioniamola. (Il percorso completo di scelta è 121121)

Per avere soldi illimitati: Andiamo da Moachi all'interno della parte più a sinistra del bar. Continuiamo a parlarle e alla fine chiediamole un po' di soldi. Ripetiamo questo giochino tutte le volte che vogliamo perché otterremo 50 pezzi d'oro alla volta. Usiamo questo trucco quando non abbiamo abbastanza soldi per comprare un tatuaggio.

SLAVE ZERO
Un gioco immediato, di pura azione, recensito sul numero di marzo di GMC. La grafica è spettacolare e controllare robot enormi e potenti ci darà diverse soddisfazioni. Anche se questo titolo pecca un po' in longevità; con questi trucchi potremo dargli nuova linfa.
Durante il gioco, premiamo il tasto T (che attiva la finestra dei messaggi) e poi inseriamo i seguenti codici:

/goodies – aumenta la potenza delle armi
/I win – per vincere

ABACO

che sia veramente lui, poi osserviamo il tavolo e giriamoci per sei volte verso sinistra e avanziamo per due volte verso il bersaglio. Poi giriamoci verso destra e facciamo un paio di passi verso nord. Ora che siamo davanti al cespuglio, clicchiamo quando il cursore punta verso l'alto, così riusciremo ad avvicinarci e a notare un piccolo astuccio sotto i rami del cespuglio. Dopo aver letto la lettera, usciamo dalla schermata.

Missione VI: Pierre

Dirigiamoci verso le gradinate del palazzo e parliamo con fratello Jean, selezionando le seguenti opzioni di dialogo: "Agnès", "La lettera", "Il re". Entriamo poi nella Sala Grande del palazzo reale. Avviciniamoci per tre volte ad Agnès e parliamo con lei dell'incontro avuto con fratello Jean, selezionando prima l'opzione "La lettera" e poi "Jean". Ora che abbiamo scoperto che Jean sta cercando di tenderci una trappola, corriamo dallo zio Nogaret (quello con il copricapo rosso) e parlando con lui, scegliamo l'opzione "Jean" e poi "Agnès".

Missione VI: Jacques

Avviciniamoci alla scala a pioli, prendiamola e appoggiamola alla parete, poi saliamo per le scale a chiocciola della torre e raggiungiamo l'ufficio di Nogaret. Giriamoci verso destra per quattro volte e avviciniamoci al camino. Quando saremo molto vicini alla pietra ricoperta di cenere, appoggiamo la mano in basso e tenendo premuto il tasto del mouse puliamo il fiore che si intravede sulla pietra. Partiamo dal centro della pietra che è anche il centro del fiore, poi la corolla e il gambo. Poi togliamo la fuliggine dalla foglia che spunta a destra del gambo. Il fiore deve essere completamente pulito, ma SOLO IL FIORE, non tutta la pietra! Piuttosto, è meglio sbavare un po' intorno ma assicurarsi che il fiore spicchi (senza la fuliggine che lo ricopre è di colore più chiaro) ben delineato sulla pietra. Quando tutto il fiore e la foglia saranno puliti perfettamente, il coltello brillerà e potremo impugnarlo. Infiliamo la lama nella punta della foglia a destra in alto, e dopo che verrà segnata una croce, infiliamo la lama nel centro del fiore. Anche qui verrà segnata una croce, e immediatamente dopo apparirà una leva sul muro a destra. Azioniamo la leva e lasciamo la stanza.

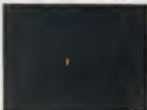
Missione VI: Rosemonde

Mentre aspettiamo che Nogaret si avvicini a noi, giochiamo a dadi con l'avventore della locanda (le regole del gioco sono le stesse dalla missione IV). Confessiamo a Nogaret l'intero piano di fratello Jean e selezioniamo la seguenti opzioni di gioco: "Adam", "La lettera", "Jean", "Jean", "Jean". Infine prendiamo l'abaco.

Missione VII: Il labirinto

Ora tutti e tre i nostri eroi si ritrovano nell'ufficio di Nogaret. Usciamo dalla porta di fronte a noi, scendiamo per le scale a chiocciola ed entriamo nella stanza delle torture. Giriamoci verso destra e clicchiamo sulla grata di ferro di fronte a noi: così facendo apriremo l'ingresso al labirinto. Scendiamo le scale, prendiamo la torcia e proseguiamo dritti per due volte. Poi clicchiamo alla destra del buco per aggirarlo, poi clicchiamo sulla sinistra e proseguiamo ancora dritti. Dopo il filmato, ci troveremo di fronte a una porta. Proseguiamo dritto oltre la porta, poi ancora dritto lungo il corridoio. Clicchiamo sulla destra del buco e poi sulla sinistra per girarvi attorno, poi giunti di fronte all'ingresso dei due corridoi, entriamo in quello di destra. Proseguiamo dritti per cinque volte, al bivio ancora dritto, proseguiamo dritto per altre tre volte e poi, alla biforcazione, a sinistra. Quindi ancora tre volte dritti, per raggiungere la porta con le incisioni. Per decifrare l'enigma della porta,

PIETRA







clicchiamo sulla pietra rotonda che spunta sullo schermo in basso.
Clicchiamo sull'abaco per visualizzarlo a pieno schermo e clicchiamo sulla corona esterna dell'abaco (quella con le parole incise) per farla girare. Quando la lettera "O" coinciderà con la parola "Gloria". Osservando l'abaco, noteremo che le parole "Aeternitas", "Voluntas" e "Patientia" corrispondono alle lettere "H", "P", "R". Ora clicchiamo verso il basso per tornare alla schermata del portone e tiriamo la catena corrispondente alla lettera "H". Poi tiriamo le catene corrispondenti alle lettere "P" e infine "R". Dopo che la porta sarà aperta, usciamo dal labirinto.

Missione VIII: Pierre

In questa missione i nostri tre personaggi si trovano nel labirinto e devono muoversi e superare tre prove differenti.
Per uscire dal labirinto dobbiamo proseguire dritto, raggiungere la porta e girarci. Camminiamo per cinque volte dritti, poi al bivio giriamo a destra, ancora dritto e subito a destra. Proseguiamo dritti fino alle scale, poi giriamo a destra e camminiamo dritti per otto volte. Ci ritroveremo in una locazione molto buia con dei topini malefici che ci impediscono di passare. Con l'aiuto delle nostre amate frecce, dobbiamo uccidere almeno sette topi su dieci, e potremo avere accesso alla stanza che porta alla torre di St. Michel. Usciamo dalla porta di destra.

Missione VIII: Jacques

Per uscire dal labirinto dobbiamo proseguire dritto, raggiungere la porta e girarci. Camminiamo per cinque volte dritti, poi al bivio giriamo a destra, ancora dritto e subito a destra. Proseguiamo dritti e scendiamo per le scale, poi facciamo un passo dritti avanti a noi, e infine camminiamo per cinque volte dritti lungo il corridoio. Arrivati davanti a una cascata di pietre, arrampichiamoci e raggiungiamo il corridoio al di là dei massi. Così anche noi potremo avere accesso alla stanza che porta alla torre di St. Michel. Usciamo dalla porta di destra.

Missione VIII: Rosemonde

Ci troviamo sempre nel dedalo.
Per uscire dal labirinto dobbiamo proseguire dritto, raggiungere la porta e girarci. Camminiamo per cinque volte dritti poi al bivio giriamo a sinistra. Proseguiamo nove volte dritti e raggiungiamo il buco nel muro. Camminiamo ancora dritti e raggiungiamo la stanza che porta alla torre di St. Michel. Usciamo dalla porta di destra.

Missione IX: Jacques

In questa missione solo Jacques agisce, perché deve assemblare l'orologio. Dopo aver assistito alla morte di Fratello Jean, dobbiamo disattivare il meccanismo mortale dell'orologio. In questa sessione del gioco per spostare i pezzi basterà cliccarci sopra e tenere il bottone del mouse premuto fino a quando li avremo posizionati nel posto giusto. Se sbagliamo a posizionare i pezzi, questi torneranno nella loro posizione originaria.
Le tre ruote vanno posizionate come nell'immagine, poi la visuale si sposterà, consentendoci di guardare il meccanismo dall'alto. A questo punto il foliot si deve incastrare nel foro accanto alla ruota dentata, mentre dobbiamo incastrare il pezzo ricurvo del secondo ferro nel dente di destra della piccola piattaforma.
La terza inquadratura ci permette di incastrare l'orologio nel ferro rettangolare con il buco in mezzo, e di posizionare i due pesi per mettere in funzione l'orologio. Il primo peso va inserito nell'angolo in basso nel centro, mentre il secondo peso va infilato appena dietro al primo, tra i due paletti dritti. L'orologio finalmente si metterà in funzione e così termina la nostra avventura in questa magica Parigi del 1313.

TRUCCHI

immediatamente la missione in corso
/big ass – esce dal gioco
/onass – butta il giocatore indietro
/ouch – il giocatore si ferisce
/wilcox – fa scuotere il giocatore
/3prong – abilita/disabilita le ombre
/weezle – i nemici ci ignorano
/mission <NOME> - mettiamo al posto di <NOME> uno dei seguenti nomi per saltare direttamente al livello corrispondente

Nomi delle Missioni:
CREDITS
M00_INTRO
M00_STARTUP
M01_A
M01_B
M02_A
M02_B
M03_A
M03_B
M03_C
M04_A
M04_B
M05_A
M05_B
M06_A
M07_A
M07_B
M07_C
M08_A
M08_B
M08_C
M09_A
M09_B
M09_C
M11_A
M11_B
M11_C
M12_A
M12_B
M12_C
M13_A
M13_B
M13_C
M14_A
M14_B


OROLOGIO FINALE

OROLOGIO FINALE (2)

SECONDA PARTE!

DARK PROJECT 2

Il nostro piano per costringere lo sceriffo Truart a rivelarci i motivi della sua persecuzione nei nostri confronti è saltato. Scopriamo, nella seconda parte della nostra guida, i nostri nuovi nemici e gli inaspettati alleati!

TRUCCHI

MISSIONE 8
SEGRETO
Alla fine del vicolo adiacente il camposanto a est spostiamo un portatorce vuoto e si aprirà una porta segreta per il Graveyard.

MISSIONE 9
OBIETTIVO BONUS
Nel momento in cui avremo raccolto un bottino complessivo di
500 (a livello Normal)
700 (a livello hard)
900 (a livello Expert)
Apparirà l'avviso d'obiettivo completato. Nel caso s'inizi la missione con un bottino già uguale o superiore a quello necessario, l'avviso comparirà non appena raccoglieremo qualcosa di valore).

DEWDROP
Nella prima capanna il fantasma di una bambina ci dirà che a Dewdrop(la sua bambola) non piacciono i Mechanists. Raccogliamo la bambola accanto al suo corpo. Se giochiamo la versione corretta dalla patch, e mettiamo alle strette un mechanist (o viceversa) Dewdrop accorrerà in nostro aiuto (funziona particolarmente bene con quello con il mechanist dalla testa dorata). Dewdrop funziona una sola volta.

POSIZIONE DELLE RUBY STONE.
Il luogo dove possiamo trovare le Ruby Stone varia a seconda del livello di difficoltà:
Livello Normal:1.Riva nord, accanto al volto di pietra da cui sgorga il ruscello.
2.edificio a sud, alla base delle scale a chiocciola nella torretta.
Livello Hard: 1.In un

MISSIONE 8
TRACE THE COURIER

Nota: L'equipaggiamento che avremo alla fine di "Trace the Courier" sarà lo stesso con cui inizieremo la missione successiva regoliamoci di conseguenza.

Alcuni consigli per un felice pedinamento. Camminiamo abbassati per renderci meno visibili agli occhi delle guardie e per non farci sentire da Mosely e dal corriere. Ricordiamoci che sono molto nervosi e che di tanto in tanto si gireranno per assicurarsi di non essere seguiti: mantenendo una distanza di 4-5 metri, anche se dovessimo essere colti di sorpresa in un luogo illuminato, probabilmente non ci noteranno (sempre che non si siano voltati perché noi li abbiamo insospettiti); diversamente al di sotto dei tre metri saremo immediatamente individuati Deduciamo dal rumore dei passi se vi è qualche guardia in arrivo e sbirciamo oltre gli angoli per assicurarcene. Evitiamo il più possibile le guardie, poiché durante il pedinamento non avremmo il tempo di nasconderne i corpi se fossimo costretti a stordirle Teniamo sempre presente che seguiamo la missiva più che il corriere quando a metà missione Mosely "perderà" la lettera approfittiamone per scoprirne il contenuto, ma rimettiamola subito dov'era per permettere al secondo corriere **(1)** di portarla a destinazione Prese le suddette precauzioni non dovremmo avere difficoltà con questa missione, quindi ci limiteremo a dare le indicazioni per superare i punti più complicati a seconda dei livelli di difficoltà, oltre a fornire le mappe che tracciano il percorso dei due corrieri nella città **(2) (3) (4)**

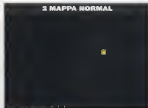
Prima fase del pedinamento (dal punto di partenza a Market Place nord)

Normal Stesa la prima guardia entriamo in fretta nella strada dopo il tombino rimanendo sulla sinistra per evitarne un'altra Mosely lascerà cadere la lettera in Market Place, a sud, accanto ai tavolini. Leggiamola, rimettiamola per terra e aspettiamo dietro la vicina botte il corriere che giungerà quasi immediatamente. Attenzione alla guardia che uscirà dalla porta di metallo in Whipple street

Hard Eliminiamo la guardia di ronda in Whipple street e quella ubriaca per non doverle incontrare successivamente Nella piazzetta col tombino dove Mosely lascerà cadere la lettera, nascondiamoci nell'ingresso illuminato dalla torcia (da spegnere) per evitare di incrociare il corriere che arriverà subito dopo le due guardie Tramortiamo la prima guardia che incroceremo seguendo il secondo corriere.

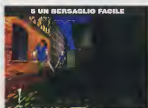
Expert Ricordiamoci che prelevare da corpi già a terra svenuti non conta come pickpocket. Occupiamoci di questo obiettivo alla fine della missione. Appena iniziata la missione rubiamo la pozione di cura dalla guardia dietro Mosely e stordiamola. In Shale bridge, Mosely passerà di fronte a un soppalco di legno sorvegliato da un arciere e, allo stesso tempo, incrocerà una guardia proveniente dalla direzione opposta Corriamo ad accucciarci nell'angolo dove il palchetto incontra il muro e la strada non si è ancora ristretta. Se invece sostassimo nascosti all'ingresso di un palazzo attendendo il passaggio della guardia, rischieremmo di perdere Mosely (e la partita) **(5)**. Ovviamente può essere conveniente rimanere nell'ingresso se il punto in cui la guardia e Mosely s'incontrano è a noi prossimo: a noi agire nel modo più opportuno. Quando la guardia ci avrà superato, sgattaioliamo piuttosto in fretta oltre il palchetto e raggiungiamo Mosely Fiancheggiato il primo ponte in Helena way, buttiamoci in acqua e risaliamo l'argine all'estremità nord di questa strada, dopodiché riprendiamo Mosely quando s'introdurrà nella strada a nord ovest. Qui, se siamo molto veloci, potremmo stordire una guardia di passaggio. Oltrepassato un altro ponte, Mosely andrà a sud Dopo aver girato due volte a sinistra e sbirciato oltre l'angolo, lascerà la lettera sotto un lampione Prima di occuparci della missiva, colpiamo Mosely col blackjack e nascondiamone il corpo, per non doverla reincontrare più avanti. Letto e riposto il messaggio, appostiamoci nel negozio vicino e aspettiamo alcuni minuti l'arrivo del corriere (nel caso ce ne fosse l'occasione eliminiamo la guardia che

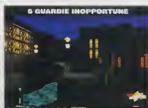

1 LA MISSIVA

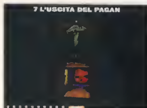

2 MAPPA NORMAL


3 MAPPA HARD


4 MAPPA EXPERT


5 UN BERSAGLIO FACILE


6 GUARDIE INOPPORTUNE


7 L'USCITA DEL PAGAN


8 I FANTASMI DEI PAGAN UCCISI


9 RACCOGLIAMO LA MAPPA DEL VILLAGGIO


10 IL VOLTO DI PIETRA

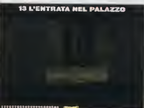
passerà). Potremmo avere dei problemi a passare il ponte in market place a causa di un arciere di guardia o di due guardie che discutono **(6)**. Usiamo una pozione d'invisibilità per stordirle o semplicemente per superarle, l'importante è non perdere terreno sul Pagan.
Seconda fase del pedinamento(Graveyard) **Normal, Hard, Expert**: Seguiamo il corriere fino al suo incontro con le guardie. Dopo che sarà entrato nel camposanto, potremo appostarci nella strada NS da cui siamo arrivati e stordire i Mechanists uno alla volta, oppure aggirare il palazzo da cui sono usciti procedendo in senso antiorario e infiltrarci nel cimitero dalla porta del secret. Una volta all'interno seguiamo le tracce di sangue fino alla via d'uscita del Pagan **(7)**. Prima di lasciare il cimitero, potrebbe essere utile anche ai livelli Normal e Hard (ma non indispensabile) esplorare la città e svuotare le tasche delle guardie per raccogliere dell'equipaggiamento in più.

MISSIONE 9 - TRAIL OF BLOOD

Seguiamo la traccia di sangue fino alla prima capanna **(8)** e prendiamo la mappa accanto al corpo del mechanist **(9)**. Tuffiamoci in acqua, recuperiamo tre frecce ad acqua dalla bocca del volto di pietra e risaliamo sull'altra riva. Tramortiamo la guardia che passa sul ponte e l'altra sul retro della casa. Prendiamo la pozione accanto al corpo del Pagan. Cambiamo sponda. Togliamo di mezzo la guardia dietro il "Bard and Silo" e quella al suo interno. Saliamo la scala a chiocciola del silo e prendiamo la noisemaker arrow e la pozione della velocità. Liberiamoci del prete nei pressi del ponte est. Eliminiamo le guardie fra gli alberi e quelle intorno al Gathering Place (escluso l'inattaccabile mechanist la cui testa è interamente ricoperta da una maschera d'oro, a livello expert). Sgattaioliamo all'interno e inseriamo i due rubini negli occhi del volto di pietra, poi scendiamo nel portale apertosi nella sua bocca **(10)**. Dal portale proseguiamo fino al Cliffs Swamp; qui evitiamo di sostare a lungo nei pressi delle grosse piante a forma di bricco, che espirano aria velenosa e di tuffarci nelle acque tossiche. La traccia del corriere a est ci porterà a un sentiero in salita a ovest e attraverso diversi tunnel; fermiamoci all'uscita del secondo per non incrociare uno strano uomo-scimmia. Tolto di mezzo quest'ostacolo, andiamo a sinistra e, prima di imboccare il terzo tunnel, scivoliamo a destra, al livello inferiore per recuperare una Gas Arrow dalla riva. Ritorniamo sui nostri passi e alla fine del passaggio, se giochiamo a livello expert, passerà di fronte a noi un'altra scimmia antropomorfa che tramortiremo. Andiamo a ovest e sostiamo prima dell'intersezione della caverna per cogliere di sorpresa un altro uomo scimmia di ronda. Arrivati ad un passaggio sorvegliato da due uomini scimmia **(11)** avviciniamoci il più possibile all'interno della zona d'ombra, scocchiamo una gas arrow (ricordiamoci che non ha una traiettoria curva) a quella più a nord e con una freccia normale l'altra, quindi dopo esserci tuffati nel laghetto e aver recuperato due vine arrows tra i rampicanti (stesso uso delle rope arrows), passiamo il ponte magico ed entriamo nella prima sezione del Tree Village, la primavera. Terminata la conversazione scivoliamo alle spalle della scimmia a sinistra e eliminiamo l'altra di ronda. Saliamo la scala nel tronco a SO, ma fermiamoci 5-6 gradini prima della cima: tramortiamo col grimaldello l'ennesima scimmia che passerà e continuiamo a est seguendo la traccia. Arrivati alla capanna con due scimmie (Estate) attendiamo che concludano la conversazione, dopodiché costeggiamo la parete per prendere di spalle la prima, nascondiamone il corpo e aspettiamo l'altra. Seguendo il percorso del corriere incontreremo (livello Hard e Expert) solo un altro uomo scimmia in una stanza con delle mele e alcune frecce (Autunno). Giunti alla fine del villaggio invernale usiamo la spada per eliminare gli spuntoni di ghiaccio. Salviamo prima di entrare nella foresta: qui ci sono cose che non vorremmo incontrare (Fanghom ci ricorda qualcosa?). Corriamo fra gli alberi **(12)** ed entriamo nel tunnel a sud ovest. Superiamolo e corriamo ancora a sud-ovest, infine troveremo il nostro corriere. Godiamoci il filmato successivo e l'incontro con una vecchia conoscenza.


11 L'INGRESSO AL TREE VILLAGE


12 TROPPI SCRICCHIOLII...


13 L'ENTRATA NEL PALAZZO

TRUCCHI

recipiente concavo trogolo nell'abitazione NO. 2. edificio sud: in un trogolo al secondo piano, raggiungibile salendo la scaletta metallica.
Livello Expert: 1. Sul retro dell'abitazione a sud, alla base del muro della torretta. 2. Nuotando nel fiume, fra due alberi della riva sud.

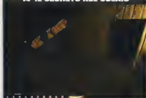
IL TREE VILLAGE
Se desideriamo accumulare un discreto bottino, le gemme e le pepite del villaggio arboreo ci saranno senz'altro utili.
Nella capanna nel villaggio dell'estate, dove assistiamo al dialogo fra due uomini scimmia, prendiamo il passaggio a nord, stordiamo la scimmia sulle scale, e cerchiamo la pepite a sud, vicino ad una roccia. Ritorniamo alle capanne e proseguiamo verso sud attraverso il villaggio autunnale. Spargiamo un tappeto muschioso sul terreno alla fine degli scalini, fissiamo una vina arrow al soffitto e caliamoci al suolo. Due uomini-scimmia sostano davanti al fuoco alla nostra sinistra (una delle due potrebbe però fare dei brevi giri verso di noi); sgusciamo a destra senza farci notare, spegniamo le torce vicine e andiamo alla ricerca delle gemme e di due maschere di legno a ovest. Torniamo alle capanne sugli alberi. Il villaggio invernale è un posto assolutamente tranquillo privo di sorveglianza, nonostante vi siano diverse pietre preziose fra le rocce: approfittiamone!

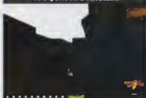
MISSIONE 10
SEGRETO
1.Nel solaio dell'abitazione dell'astronomo a nord-est della Bell Tower, spostiamo il telescopio e si aprirà la porta di legno di uno sgabuzzino, dove troveremo una Fire arrow e la Sunburst device, un potente esplosivo. 2-3.Torre del necromante; Piano più in alto, 1° spira: nel braciere c'è un bottone, spegniamo il fuoco con una water arrow (o clicchiamo a caso) per far aprire il passaggio che dal secondo piano

TRUCCHI

conduce alla sala delle torture a ad una invisibility potion. Risaliamo dal sarcofago. Seconda spira: per poter scendere alla terza spira, premiamo il libro in rilievo nello scaffale nord della libreria e mandiamo il disco levitante al terzo piano; scopriremo che al di sotto ve ne è un altro che porta al piano inferiore. 4. Superata la banca, prima di entrare nell'abitaziona di Lady Louisa saliamo la finestra a sinistra leggiamo la pergamena a spostiamo il portatorce vuoto nel corridoio. Una sezione del muro si sposterà, rivelando alcuni utili oggetti; una invisibility potion, una gas mina a due noismaker arrow. Se la prima volta che siamo entrati in questa abitazione non abbiamo individuato il secret, una volta usciti sentiremo un rumore di passi e vedremo un Keeper camminare all'interno della stanza. Se cercheremo di inseguirlo il Keeper sparirà misteriosamente nel corridoio. 5.Angelwatch, quinto piano, corridoio ovest. Se la osserviamo con attenzione scopriremo che l'occhio sinistro (quindi quello più a destra) della statua dell'Hammerite è un pulsante. Premendolo apriremo una porta nel corridoio dove troveremo alcune pozioni, una mina e una gas arrow. 6. Angelwatch, quinto piano, corridoio sud. Davanti al caminetto c'è una piccolissima stanza apparentemente vuota. Osserviamo dall'interno la cornice della porta: nell'angolo in alto a sinistra c'è una levetta che apre una porticina che nascondeva la leva per disattivare il sistema di allarme dell'ufficio di Karras. V1.18 7.Proprio dalla Bell Tower parte un cornicione che va verso ovest. Spalanchiamo le imposte della seconda finestra che si affaccia su di esso per alcune water arrow a delle monete.

MISSIONE 11
SECRET(1)
Il globo di navigazione. Al secondo piano della vecchia casa, alla fine del


14 IL SECRETO NEL SOLAIO


16 I QUATTRO ARCIERI


15 LE SCALE

MISSIONE 10
LIFE OF THE PARTY

Dal campanile, andando a ovest senza deviare, si raggiunge un palazzo con una finestra aperta **(13)**, entriamo e tramortiamo la guardia. Nella stanza prima della scalinata fissiamo una vine arrow alla trave più a nord e arrampichiamoci per passare dall'apertura in alto nel muro. Abbattiamo le assi con la spada e spostiamo il cannocchiale **(14)** nel solaio per trovare la sunburst device e una fire arrow (da conservare). Usciamo dalla soffitta spostando le casse che ostruiscono un passaggio. Scendiamo una scaletta e spalanchiamo le imposte della finestra più a destra. Saltiamo sul tavolo per uscire e togliamo di mezzo due guardie, una che sale e scende le due rampe di scale **(15)**, l'altra in cima al balcone a NO (estinguiamo la torcia all'interno).Torniamo sui nostri passi fino al palazzo prima del secret del binocolo (Alternativamente, se non ci interessa più di tanto esplorare la città e trovare i secret, dovremo calarci nella cappa del camino (spento preventivamente il fuoco), introducendoci così nello Shemenov estate, poi eliminare la donna in cucina e la guardia sulle scale quindi uscire all'esterno vicino alla Lady Louisa suite e passata questa arrivare direttamente a Angelwatch). Usciamo dalla finestra a metà delle scale e continuando verso ovest giungiamo presso due balconi sorvegliati da quattro arcieri **(16)**. Seguiamo da un luogo riparato l'evolversi della loro disputa, quindi prendiamoci cura dei superstiti, se ce ne sono (nota: non raccogliamo i corpi morti o il programma li considererà uccisi da noi). Sgombrato il campo saliamo in cima alla torre, imbuchiamo la finestra a ovest e, giunti dall'altro, saltiamo sul cornicione dal lato opposto. Da qui usiamo una vine arrow per raggiungere la trave in legno a sinistra della finestra, dopodiché spicchiamo un bel balzo con presa verso il muro merlato. Sistemiamo l'arciere e lo swordman (con la chiave del Fieldstone Estate) che pattugliano l'edificio centrale in senso opposto, poi spostiamoci sul tetto dell'edificio adiacente a nord (che sta venendo svaligiato), caliamoci sulla corta passerella a nord e troviamo la finestra poco più sotto; aspettiamo che il guardiano abbia sceso le scale, poi velocemente raggiungiamo il piano superiore e nascondiamoci nella rientranza del corridoio dopo aver spalancato di soppiatto la porta di legno. Non dovremo aspettare molto che la guardia noterà i due topi d'appartamento **(17)**. Togliamo di mezzo il sopravvissuto. Raggiungiamo ora la torre del necromante: scendiamo tutte le scale, passiamo nella breccia nel muro dietro le casse e saliamo la scaletta presso l'elevatore incrinato. Dalla finestra saltiamo nella torre. Troviamo i due segreti ed evitiamo di leggere il libro sull'altare per non avere compagnie sgradite. Saltiamo dalla finestra dell'ultimo piano della Necromancer Spire e seguiamo il cornicione verso nord (andando invece a est, potremo rubare una borsa (100 monete d'oro) dal davanzale della finestra e ascoltare il dialogo fra l'allarmato/isterico Lord Fredrick I Rothchild's e sua moglie **(18)**, che non hanno ricevuto l'invito al party di Karras). Eliminiamo la ronda sulle scale e in cima alla torre merlata cerchiamo due fire arrow (no versione patch), entriamo nel palazzo a nord dalla finestra aperta, stordiamo l'ennesima guardia (non sarà certo l'ultima) e usciamo


17 LASCIAMO GLI SVALIGIATORI AL CUSTODE


19 PASSAGGIO PER FUNAMBOLI


18 ROTHCHILD E LA MOGLIE


20 RIPARIAMOCI DALL'ESPLOSIONE

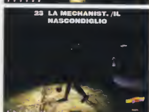

21 LADY LOUISA ESTATE


22 ANGELWATCH

sulla terrazza. Passiamo cautamente sull'asta reggi stendardi (19), raggiungiamo l'edificio a nord quindi scendiamo sul tetto inclinato della serra (Greenhouse). Rimaniamo sul muretto aprendo la porta ed eliminiamo un piccolo ragno, dopodiché preleviamo la gas arrow e le frecce muschiose. A questo punto potrebbe essere interessante dare un'occhiata all'armena. Nella facciata del palazzo a est della Greenhouse, vi è una finestra aperta. Da un punto elevato e vicino, tiriamo una Vine arrow al legno del tetto sopra la finestra e raggiungiamola furtivamente. Entriamo quando la guardia sarà passata nell'altra stanza e nascondiamoci in fretta dietro l'angolo a destra. Dopo che ci saremo liberati della guardia dovremo far saltare la porta dell'armena (la chiave di questa si trova in una stanza ovest del quinto piano di Angelwatch, ma le munizioni potrebbero esserci più utili ora). Se abbiamo due Fire Arrow usiamo quelle, in caso contrario trasportiamo all'esterno il corpo della guardia (se non possiamo ucciderе) quindi poniamo la sunburst device ai piedi della porta metallica e centriamo l'esplosivo con una fire arrow, riparati dalla porta aperta della stanza vicina (20).
Nell'armeria troveremo una pozione di cura, 2 Flash Bomb, 2 Fire Arrow, 2 mine, 3 water arrow e 2 Noisemaker.
Tornati all'edificio con i lucernari passiamo dall'appartamento a nord, camminiamo sul cornicione e raggiungiamo la finestra della banca. Sporgendoci all'interno gettiamo un Frog Beast Egg e allontaniamoci di gran lena per non essere coinvolti nell'esplosione. Prendiamo la chiave alla guardia ormai deceduta (ma non uccisa da noi!) e usiamola sulla porta a est. Scassiniamo la piccola cassaforte vicino alla scrivania e abbassiamo la leva che apre la cassaforte contenente i valori. Dirigiamoci nella stanza a est e raccogliamo l'abbondante bottino (327 fra oro e diamanti). Spargiamo del muschio intorno alla doppia porta, apriamola, usiamo un'altra freccia sul tratto fra noi e l'arciere sul balcone per coglierlo di sorpresa. Issiamoci sul tetto del palazzo a sinistra: a nord dovremmo vedere due finestre entriamo prima in quella a sinistra per recuperare il segreto, poi intrufoliamoci nell'abitazione di Lady Louisa (21); tramortiamo lei e la domestica e proseguiamo a nord fino ad Angelwatch (22), eludendo la guardia ubriaca.

ANGELWATCH

Entriamo da un tombino nell'imponente castello di Karras. Dal condotto metallico usciamo alla seconda diramazione. Non perdiamo tempo nella stanza, corriamo a nord e nascondiamoci nell'ombra della statua con in cima la ruota dentata, nel corridoio a sinistra per la cappella (23). Stordiamo la mechanist che passerà e occultiamone il corpo. Torniamo nel corridoio nord sud e imbocchiamo quello a sinistra più stretto, disattiviamo un Child of Karras (da combattimento) con 2 water arrow e corriamo nel tunnel se nella zona ne è presente un altro. Andiamo alla cappella, rubiamo la chiave al prete (per le porte di questo piano), stordiamolo e usiamo il grammofono (voice machine). A questo punto caliamoci andiamo nel


23 LA MECHANIST. /IL NASCONDIGLIO

corridoio a destra, disattiviamo un Child of Karras (attacco) con 2 water arrow e corriamo nel tunnel se nella zona ve ne è presente un altro. Andiamo alla cappella, prendiamo alle spalle il prete, stordiamolo e usiamo il grammofono (24) (voice machine). Cerchiamo i dormitori a NE nel piano. In quest'area potremo trovare l'elenco delle stanze in cui sono poste le voice machine, purtroppo poco utile visto non abbiamo le mappe dei singoli piani. Cerchiamo comunque di farci un'idea della loro posizione (numero voice machine/piano/posizione nel piano) 1/1/stanza principale, 2/4/libreria a sud; 3/2/cappella; 4/5/NE sala da pranzo; 5/3/galleria al centro; 6/6/stanza principale. Ora vediamo come raggiungere queste stanze e completare anche gli altri obiettivi. Usciti dai dormitori svoltiamo a destra e proseguiamo fino a un grande camino; giriamoci e caliamoci al primo piano dalla scaletta nella colonna... Scivoliamo al suolo dall'impalcatura (25), spegniamo un child of Karras e attiviamo la Voice Machine. Prendiamo l'ascensore e, tornati al secondo piano, infiliamoci nel tunnel metallico, cerchiamo l'altra diramazione e


24 VOICE MACHINE NELLA CAPPELLA


25 IL PRIMO PIANO


26 SEGRETO

TRUCCHI

corridoio, c'è un'apertura nel soffitto per il solaio. Fermiamoci proprio sotto di essa, non saliamo subito, ma estinguiamo la torcia nel corridoio, aspettiamo che termini la conversazione fra i due Mechanist e stordiamo quello che uscirà dalla stanza. Ritornati indietro, apriamo la porta vicino al posto dove abbiamo atteso, spegniamo (senza farci vedere) la torcia nella stanza e stendiamo il mechanist. Ora torniamo a osservare l'apertura nel soffitto: tiriamo una moss arrow contro il tetto sopra di noi (su un punto del tetto sopra il pavimento del piano di sopra - non sopra la nostra testa! - così che rimbalzando contro il tetto il muschio si distribuisca al nostri piedi e intorno al bordo del passaggio per il solaio) e in seguito una vine arrow. Di sopra stordiamo la guardia e cerchiamo la leva fra le casse. Torniamo giù, ed entriamo nella stanza più a est del secondo piano. Troveremo il globo di navigazione, delle pozioni, monete e alcune water arrow.

IL TESORO DEL CAPITANO MARKHAM:
Come ogni isola dei pirati che si rispetti anche questa ha il suo bel tesoro. Per raggiungerlo spostiamo le rocce che ostruiscono il tunnel sommerso a sud est dalla ex.base (postazione subacquea 1) e prepariamoci ad una lunga immersione. Giunti al galeone leggiamo l'avviso sulla schiena dello scheletro, passiamo la doppia porta e prendiamo il tesoro dal forziere sommerso, quindi fuggiamo precipitosamente saltando dal ponte della nave, tuffandoci in acqua e lasciando la grotta.

SPORT CAR GT
Con questo titolo potremo diventare piloti anche delle competizioni di classe GT, particolari e molto affascinanti. Il titolo della EA non destò particolari clamori all'epoca della sua uscita, possiamo quindi farlo rivivere con i trucchi. Al menu principale di gioco, inseriamo il codice "isi-cheeseman" che abilita tutti

TRUCCHI

gli altri. Poi possiamo inserire i seguenti:

isi-tbone – abilita tutti i tracciati e le vetture
isi-corsica – abilita tutte le parti delle vetture
isi-plague – abilita il campionato GT3
isi-eardvark – modifica i "credits"
isi-delicate – modalità KittyCar

SINISTAR
Sparare, sparare, sparare in continuazione...Nello spazio infinito dovremo stare attenti a tutto ciò che è ostile e distruggerlo, risolvendo e completando le 24 difficili missioni. Durante il gioco, premiamo il tasto ~ oppure il tasto \ per far apparire la console. Poi inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

cheatnodmg - invincibilità
cheatfreecrystal – cristalli extra
level * - al posto di * mettiamo un numero da 1 a 23 per saltare al livello corrispondente.

PLANESCAPE : TORMENT
Un titolo che farà felici i più accaniti appassionati dei giochi di ruolo. *Planescape: Torment* è un ottimo titolo, con atmosfere e intrecci nella trama da lasciare soddisfatti anche i videogiocatori più esigenti. Ecco alcuni trucchi particolari per questo gioco.

Per aumentare il livello della nostra esperienza.
1) Cerchiamo il becchino nella parte in basso a destra del Lower Ward e completiamo la nostra missione nel magazzino (ottenendo anche una mappa della necropoli). Parlando con lui potremo guadagnare 2000 punti-esperienza facilmente e velocemente. Continuiamo a parlarci fino a raggiungere il livello che vogliamo.
2) sempre nel Lower Ward, dopo aver liberato la donna che stava per essere venduta schiava, cerchiamo Lenny e chiediamogli di insegnarci a diventare ladri. Ogni volta che glielo


27 CERCHIAMO IL LIBRO DELLE SCRITTURE

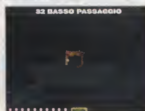

29 BIBLIOTECA


28 L'UFFICIO DI KARRAS

saliamo le scalette d'emergenza fino alla cucina del quinto piano Appostiamoci nello sgabuzzino a ovest, apriamo la porta che dà sul corridoio e togliamo di mezzo i nobili e le guardie che passeranno Usiamo il manganello anche per stordire i due Servitori (Servants) di Karras, quella in un angolo della cucina e quello che passa dalla cucina alla stanza da pranzo e viceversa. Assicuratici che non ci sono altre pattuglie in giro, apriamo la porta davanti al camino nel corridoio a sud e disattiviamo l'allarme dell'ufficio di Karras Torniamo in cucina, andiamo a nord e stordiamo il nobile e la guardia che entra ed esce dalla stanza Andiamo alla porta a sud, apriamola rimanendo in ombra e stordiamo la guardia di fronte all'ufficio di Karras con una gas arrow. Prendiamo un'altra gas arrow dall'area segreta nel corridoio ovest **(26)**. Ora raggiungiamo la stanza con le ruote dentate **(27)**, nell'angolo SO del piano, dove, scassinando la cassaforte a muro, troveremo le New Scripture of Master Builder Ignoriamo il bambino d'oro nel panico e raggiungiamo il sesto piano dalle scale a NO Abbassiamo la leva accanto alla porta per spegnere la luce nella sala da ballo e camminiamo all'esterno del pavimento di marmo. Eliminiamo il Child of Karras (piccolo), superiamo i due nobili che discutono appropinquandoci con una moss e addormentandoli con una gas arrow (esattamente a metà strada fra i due), quindi avviciniamoci di nascosto a padre Vilnia (che ha la chiave dell'ufficio di Karras) e alla guardia, beviamo una pozione d'invisibilità e corriamo a tramortirli. Torniamo al quinto piano, e, nell'ufficio di Karras **(28)**, premiamo il pulsante sotto la scrivania perché si sposti un quadro e si possa prendere la Scroll blu del Cetus Project. Ora possiamo dedicarci con tranquillità agli altri piani Scendiamo al quarto piano con le scale (l'ascensore è molto rumoroso). Tramortiamo i due nobili che parlano in una stanza vicina, apriamo la porta a nord e attendiamo che passi la prima guardia per tramortirla. Giriamo a est e alla prima a sinistra, aspettiamo di aver l'occasione di stordire un'altra mechanist di passaggio, poi giungiamo alle spalle l'arciere sul balconcino e colpiamolo col blackjack sporgendoci in avanti (se non l'abbiamo già fatto assegniamo al comando "lean forward" un unico tasto al posto della combinazione, scomoda da usare), fissiamo una corda di rampicanti alle travi del soffitto per saltare senza far troppo rumore al balconcino a est. Stordiamo il piantone a destra (se c'è) salviamo e prendiamo l'ascensore per il terzo piano. Nascondiamoci nell'ombra del corridoio a sinistra per poter prendere alle spalle un mechanist che arriverà quasi subito; procediamo verso nord e appostiamoci al buio, poco prima della stanza col pavimento metallizzato (gallery) e attendiamo che ne esca una guardia, eliminata, passiamo con relativa tranquillità nella Gallery e proseguiamo verso la biblioteca nell'angolo SO del piano Eliminiamo la guardia a sinistra **(29)**, quindi saliamo le scale e "salutiamo" la nobildonna e il Servant vicini alla Voice Machine Oramai dovremmo aver ascoltato tutte le registrazioni, quindi lasciamo Angelwatch dalla stessa strada da cui siamo entrati Superata l'abitazione di Lady Louisa proseguiamo andando a sud, verso palazzo Shemenov Poniamo una gas mine alla base della porta per eliminare l'arciere che pattuglia l'edificio, scendiamo le scale, spegniamo il fuoco del camino e saliamo la scaletta nella

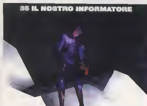

30 LA BELL TOWER


31 LA BARACCA


32 BASSO PASSAGGIO


33 LA VECCHIA CASA


34 LA RUOTA DEL TIMONE


35 IL NOSTRO INFORMATORE

cappa, attraversiamo l'area del secret del cannocchiale e in una decina di minuti saremo ritornati alla Bell Tower(30)!

MISSIONE 11 - PRECIOUS CARGO

Nota Acquistiamo se possibile tutte le water arrow e se abbiamo abbastanza soldi anche 1 gas arrow Se il nostro computer non ne viene eccessivamente rallentato abilitiamo la nebbia così che il livello risulti più luminoso

Aspettiamo vicino alla nostra barchetta per stordire un arciere di ronda, poi, superato l'ostacolo, prendiamo le frecce sul davanzale della finestra **(31)** e proseguiamo fino all'ascensore. Sulla destra vi sono delle rocce aiutiamoci con le casse per salire la prima e arrampichiamoci, aiutandoci anche con tre liane preesistenti (2 vicino a una gas arrow, l'altra più in alto sul lato opposto), fino a una bassa apertura nella parete **(32)** che conduce a una trave a metà della quale c'è una leva che disattiva il sistema d'allarme dell'area Scendiamo al primo piano, sistemiamo il mechanist alla console e abbassiamo la leva di destra (gate to workshop) Usiamo le liane per salire al secondo piano, e, senza insospettire le due guardie, introduciamoci nel vicino passaggio. Usiamo la corda nel pozzo per raggiungere la superficie, evitiamo un Child of Karras da combattimento e imbocchiamo il passaggio a NE per la Old House **(33)**. Eliminiamo il mechanist sulla veranda e quello che pattuglia il retro Entriamo, apriamo la porta di fronte a noi e la seconda a destra e stordiamo il piantone di spalle A questo punto, se dobbiamo prendere il globo di navigazione seguiamo le indicazioni per il secret 1 Risolto il problema del globo raggiungiamo il faro dalla porta centrale a sud. Facciamo attenzione perché il perimetro esterno è sorvegliato da una guardia Saliamo la spirale di scale fino alla cima e senza saltare giù dalla scaletta rubiamo la Cold Storage key al prete di spalle. Torniamo a terra, diamo un'occhiata alla ruota del timone **(34)** nel museo navale dentro al faro e dirigiamoci al Cold Storage, a sud. Al suo interno troveremo Lotus ormai prossimo al congelamento**(35)** Ascoltiamo quello che ha da dire, prendiamo il piolo accanto a lui e, se lo desideriamo, poniamo fine alle sue sofferenze come ci ha chiesto. Ritornati al museo navale applichiamo il pomello alla ruota, giriamola e procediamo fino all'Observation Room. Tolto di mezzo il mechanist, usiamo la console, diamo una prima occhiata al Cetus Amicus **(36)** e tuffiamoci in acqua (non c'è il vetro!). Nella parte inferiore, proprio sotto la nave, a sud vicino a una lampada, c'è un boccaporto da cui potremo accedere alla stiva del sottomarino Puntiamo a nord, origliamo una conversazione (senza disturbare), e saliamo di un piano. Stando di lato, apriamo il portello e ascoltiamo con attenzione per sapere quando il mechanist starà tornando indietro dalla stanza accanto alla nostra per eliminarlo. Andiamo a sud e troviamo in una cabina il diario di bordo del capitano, leggiamolo per sapere cosa dovremo fare. Lasciamo il sottomarino dal boccaporto nella stiva e nuotiamo seguendo la passerella verso ovest e nord. Nuotiamo lentamente per non essere uditi dal sorvegliante davanti alla porta, usciamo dall'acqua alle sue spalle e stordiamolo. Usiamo la sua chiave per entrare nel Main Cargo Storage,


36 IL CETUS AMICUS


37 SPORGIAMOCI PER SPEGNERE LA TORCIA


38 L'EX BASE DEI PIRATI

TRUCCHI

chiederemo otterremo 2500 punti-esperienza.
3) Nel Salone delle Feste, avviciniamoci a Splinter e chiediamogli di poter entrare all'emporium. Dirigiamoci verso la pietra verde che parla di Ravel. Così otterremo 6000 punti-esperienza ogni volta.
4) Dopo aver trovato Deva e aver preso la sua spada potremo parlargli. Selezioniamo la prima voce di dialogo, poi la seconda, poi la prima (uguale all'ultima), poi la prima (relative alla spada), poi la seconda. Infine rimane una sola voce di dialogo (Aspetta). Selezioniamola e aspettiamo. Otterremo così migliaia di punti-esperienza. Apparirà poi un'altra opzione, selezioniamola. (Il percorso completo di scelta è 121121)

Per avere soldi illimitati: Andiamo da Moachi all'interno della parte più a sinistra del bar. Continuiamo a parlarle e alla fine chiediamole un po' di soldi. Ripetiamo questo giochino tutte le volte che vogliamo perché otterremo 50 pezzi d'oro alla volta. Usiamo questo trucco quando non abbiamo abbastanza soldi per comprare un tatuaggio.

SLAVE ZERO
Un gioco immediato, di pura azione, recensito sul numero di marzo di GMC. La grafica è spettacolare e controllare robot enormi e potenti ci darà diverse soddisfazioni. Anche se questo titolo pecca un po' in longevità; con questi trucchi potremo dargli nuova linfa.
Durante il gioco, premiamo il tasto T (che attiva la finestra dei messaggi) e poi inseriamo i seguenti codici:

/goodies – aumenta la potenza delle armi
/i win – per vincere immediatamente la missione in corso
/big ass – esce dal gioco
/onass – butta il giocatore indietro
/ouch – il giocatore si ferisce
/wilcox – fa scuotere il giocatore
/3prong – abilita/disabilita le ombre

TRUCCHI

/weezie - i nemici ci ignorano!
/mission <NOME> - mettiamo al posto di <NOME> uno dei seguenti nomi per saltare direttamente al livello corrispondente

Nomi delle Missioni:
CREDITS
M00_INTRO
M00_STARTUP
M01_A
M01_B
M02_A
M02_B
M03_A
M03_B
M03_C
M04_A
M04_B
M05_A
M05_B
M06_A
M07_A
M07_B
M07_C
M08_A
M08_B
M08_C
M09_A
M09_B
M09_C
M11_A
M11_B
M11_C
M12_A


39 LUNGO CORRIDOIO

nascondiamo il suo corpo e prendiamo il Rust Gas Container da una delle casse. Ora nuotiamo verso sud, per raggiungere il Subatique Post 2. Troviamo l'ingresso subacqueo sotto la casa, nascondiamoci nello sgabuzzino in attesa dell'arciere che fa avanti e indietro fra qui e il magazzino del cargo, dopodiché, senza far baccano, saliamo le scale fino al balcone, spegniamo la torcia nel corto corridoio successivo poi, con cautela, apriamo la porta e estinguiamo la torcia dietro al mechanist **(37)**. Tramortitolo prendiamo tutte le chiavi e ritorniamo al bacino che ospita il Cetus Amicus. Saliamo la sponda a sud, nascondiamoci in fretta dietro i due barili di fronte a noi e disattiviamo il Child of Karras quando starà tornando indietro. Camminiamo fino al magazzino e appostiamoci fra le casse a sud (e preleviamo il materiale da quella aperta) in attesa di un mechanist che pattuglia il tunnel a est, poi, di soppiatto, occupiamoci della guardia vicino al portellone 2 a ovest.
Cerchiamo tra le rocce a est del portellone 1 il passaggio che conduce alla ex base dei pirati **(38)**: per prima cosa ci


40 IL GALEONE DEI PIRATI

dedicheremo alla ricerca della perduta chiave 5 del cargo· (Nota sebbene per il Subacqueo Post 1 vi sia un passaggio subacqueo -appunto- sotto una costruzione a ovest, abbiamo notato che si rischia di rimanervi incastrati, perciò, sebbene questa via sia più semplice, ne sceglieremo un'altra.) studiamo il movimento delle guardie, tramortiamo l'arciere all'esterno dell'edificio a est, spegniamo la torcia accanto alla porta, entriamo, estinguiamo due torce, e colpiamo il mechanist che passerà dalle scale; corriamo giù per due rampe di scale, giriamo a sinistra, scendiamo la scaletta, stordiamo un mechanist e disattiviamo il sistema d'allarme; andiamo a sud: abbassati, sbirciando a tratti all'inizio del lungo corridoio, scopriamo quando il mechanist starà tornando verso la zona metallizzata quindi corriamo e stordiamolo prima che superi il tappeto. Imbocchiamo un lungo corridoio **(39)** che porta allo spogliatoio, (dove troveremo falsh bombe e altre cosucce), poi cerchiamo il buco in un angolo del pavimento. La chiave è sott'acqua, vicina alle casse. Torniamo indietro e saliamo sul tetto dell'edificio per stordire un mechanist. Scappiamo in fretta col corpo, buttiamolo al buio e tuffiamoci in acqua per sfuggire agli arcieri. Già che ci siamo saliamo sulla piattaforma ad ovest e prendiamo le mine dalla stanza vicina. Ora dobbiamo raggiungere il libro delle Nuove scritture del Master Builder: per farlo dobbiamo passare l'uscita SO a livello dei tetti. A livello hard e normal usiamo le frecce per eliminare gli arcieri sul tetto. A livello expert usiamo la gas arrow su quello dei due più a ovest, facciamo sufficiente baccano da attirare l'altro al piano terra dell'edificio a est, quindi tuffiamoci, entriamo nella taverna a sud est dal varco nel pavimento, precipitiamoci sulle scale e infiliamoci nel tunnel a sud ovest. Corriamo al passaggio sommerso e, tenendo pronta la breath potion (da usare all'ultimo momento), immergiamoci e nuotiamo verso ovest, giriamo a sinistra, leggiamo il libro fra sedie e tavoli fluttuanti e torniamo il più velocemente possibile indietro. A questo punto, se giochiamo a livello expert, dovremo andare a caccia del tesoro dei pirati **(40)**, altrimenti torniamo al sommergibile, ma, prima di nasconderci nel deposito 5 della stiva, recuperiamo tutto l'equipaggiamento presente negli altri magazzini.

GIOCHI COMPUTER

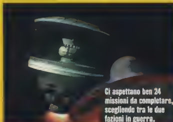
IL PROSSIMO MESE

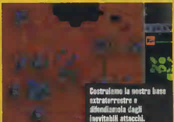
Il prossimo mese troveremo la terza parte della guida a *Dark Project 2!*

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IN REGALO IL GIOCO COMPLETO OUTPOST 2!

A settembre avremo modo di confrontarci con *Outpost II*, un titolo di strategia in grado di impegnare anche i giocatori più abili. Il nostro compito sarà quello di colonizzare un difficile pianeta, chiamato con notevole ottimismo, New Terra. A nostra disposizione avremo operai, scienziati e l'inevitabile serie di edifici, dalle miniere alle fonderie, dai laboratori alle aree ricreative. Tutto quello che è necessario per il buon colonizzatore è presente, senza dimenticare le unità da guerra, indispensabili per risolvere eventuali controversie con la parte nemica. Se pensiamo di avere la stoffa di un leader, buttiamoci nell'impresa e non perdiamo il numero di settembre di Giochi per il Mio Computer!


Potremo costruire e comandare decine e decine di unità militari diverse, oltre a parecchi edifici.


Ci aspettano ben 24 missioni da completare, scegliendo tra le due fazioni in guerra.


Costruiamo la nostra base extraterrestre e difendiamola dagli inevitabili attacchi.

GUIDA AL CD

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO OUTPOST 2 IN REGALO

Agenti speciali con poteri cibernetici, cospirazioni e virus letali: queste sono le caratteristiche di *Deus Ex*. Gli amanti dello spazio non potranno invece ignorare *Starlancer* e *Terminus*, due simulatori spaziali con intrighi, tregue e tradimenti. Tornano anche i dinosauri con *Dino Crisis*, mentre gli appassionati di *Quake 3 Arena* apprezzeranno le mappe consigliate dal team di Multiplayer.it.

DEMO DEL MESE

DEUS EX

EIDOS

PENTIUM II 300, 64 MB di RAM, 250 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede D3D e Glide.

Fino a non molto tempo fa, la distinzione tra sparatutto e gioco di ruolo era piuttosto netta e marcata. *Deus Ex* è però destinato a cambiare le nostre opinioni in proposito, visto che questo titolo riesce a unire perfettamente i due generi. Nei panni di un segretissimo agente di una branca delle Nazioni Unite, dotato delle ultime novità in campo tecnologico, dovremo affrontare una vasta cospirazione terroristica. Ovviamente, non si può escludere che qualcuno dei nostri capi abbia poi delle idee piuttosto personali riguardo alla gestione dell'agenzia anti-terrorismo dell'ONU.
La trama, come avremo modo di provare in questo demo, è ben impostata, come vogliono le regole di un gioco di ruolo. Inoltre, sempre seguendo i dettami del genere, potremo dialogare e interagire in vario modo con i personaggi che incontreremo durante la missione. Come uno sparatutto invece è la visuale, in prima persona, e l'attenzione verso l'ambiente che ci circonda, con oggetti da trovare e guardie da neutralizzare.
Un'altra caratteristica di questo gioco è la possibilità di migliorare le nostre abilità e di aumentare i nostri poteri. All'inizio del demo potremo scegliere quindi quali abilità migliorare, mentre solo nel gioco completo, potremo provare l'ebbrezza di aumentare i nostri poteri cibernetici. Ci potremmo quindi aspettare di essere una sorta di cucina ambulante carica di protesi cromate. Niente di più sbagliato, visto che la nuova moda nel campo della cibernetica prevede l'iniezione diretta di nanoidi, cioè, in parole povere, di macchine microscopiche in grado di modificare le capacità fisiche del nostro personaggio.
La missione del demo prevede la cattura del capo di una milizia terroristica, asserragliata nella Statua della Libertà. Il gioco ci permette di affrontare in diversi modi la missione. Potremo quindi tentare un approccio silenzioso oppure uno stile più violento. Stiamo comunque attenti perché, malgrado le nostre capacità, siamo tutt'altro che invulnerabili e non è detto che si riesca a scampare alle amorevoli cure dei terroristi. Invece, nella seconda parte, avremo modo di apprezzare l'ambiente estremamente ricco e curato, con notevoli possibilità di interazione. Potremo leggere quindi rapporti, messaggi di posta elettronica e libri.
Insomma, con *Deus Ex* avremo modo di provare un'interessante connubio di generi e le meraviglie della nanotecnologia, ovviamente, nel tetro mondo del futuro.
D'altra parte la tecnologia fa passi da gigante, il resto no.

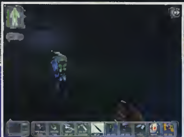
CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia su / giù – Avanti / indietro
Freccia sinistra / destra – Movimento laterale
Mouse – Direzione
Tasto sinistro del mouse – Attaccare
Tasto destro del mouse – Usa oggetti inquadrati
Spazio – Saltare
X – Abbassarsi
Shift – Camminare
F1 – Menu del personaggio
1 / 10 – Scelta veloce equipaggiamento


Veloci, letali e silenziosi: questo potrebbe essere il nostro motto.







UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare le nostre sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.



È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengono poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterle leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e le sue descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.



La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



Alcuni programmi particolarmente utili per il nostro computer. Questo mese troviamo due versioni delle librerie DirectX, indispensabili per la maggior parte dei giochi in commercio, la 6.2 e la 7.0a. Inoltre, potremo collegarci gratuitamente a Internet grazie alla promozione Altavista.



PALLE D'ACCIAIO

3D ULTRA PINBALL THRILLRIDE

SIERRA

PENTIUM 133, 32 MB di RAM, 60 MB su disco fisso, DirectX 5.0



Il flipper è stato per alcune generazioni passate l'equivalente dei videogiochi, cioè una forma di divertimento non propriamente standard o, meglio, non assimilabile agli usuali sport o passatempi. Poi, si sa, il nostro hobby preferito, con possibilità decisamente superiori peraltro, ha soppiantato molti dei passatempi passati, tra cui il flipper, che effettivamente è passato un po' in secondo piano.
Gli amanti di entrambi gli hobby, cioè flipper e videogiochi, saranno quindi felici di sapere che possono sfogare la propria passione con uno degli ultimi prodotti della Sierra, cioè *3d Ultra Pinball Thrillride*, un flipper da schermo, se così si può dire, con qualche particolarità nella disposizione delle rampe e del campo di gioco.
Infatti, oltre a sfruttare appieno l'ampiezza del suddetto campo, dovremo tentare di colpire con la pallina i trenini dei turisti di questo fantasioso parco giochi. Se può sorgere qualche perplessità, non ci resta che tentare il record con questo particolarissimo flipper.

CONTROLLI PRINCIPALI
Shift sinistro / destro – Flipper sinistro / destro
Freccia giù – Lancia palla
Spazio – Scuoti il flipper





Sui normali flipper non si è mai vista un'area di gioco così vasta.

IL TORNEO PIU' FAMOSO DI FRANCIA

ROLAND GARROS 2000

CRYO

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, 55 MB su HD, DirectX 6.0, supporta schede D3D



Il Roland Garros è uno dei quattro tornei del Grande Slam e certamente il più famoso in terra di Francia. È per questo che la Cryo ha deciso di dedicargli il suo gioco, dedicato ovviamente al tennis. Il demo ci permette di provare la nostra abilità in questo sport anche se solo sullo schermo. Attenzione però, il compito che ci attende non è per nulla facile e in particolare trovare la giusta misura nei movimenti e nei colpi è cosa che può richiedere la sua buona dose di allenamento.
Piuttosto curiosamente e contrariamente all'esperienza reale, in *Roland Garros 2000*, il colpo di più immediato apprendimento è probabilmente il servizio, mentre gli atri necessitano di maggiore pratica. In effetti, durante il servizio avremo l'innegabile vantaggio di rimanere fermi e quindi dovremo solamente concentrarci su questo colpo. Peraltro, per eseguire il servizio, teniamo premuto il tasto "Ctrl" o "Shift" per stabile la profondità e la potenza del tiro, mentre con le frecce direzionali potremo deciderne la direzione.
Per quanto riguarda il resto, non ci rimane altro da fare che provare e vedere se anche su questo terreno sapremo eccellere.

CONTROLLI PRINCIPALI
- **E** – Avanti
- **X** – Indietro
- **S** – Sinistra
- **F** – Destra
- **Shift destro** – Top spin
- **Ctrl destro** – Slice


Terreno veloce per questo demo.

MINI-MACCHINE PER GRANDI PILOTI

SUPER 1 KARTING

MIDAS

PENTIUM 166, 24 MB di RAM, 75 MB di spazio su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede scheda 3D.

Anche se siamo abituati a vedere correre i kart in circuiti non ufficiali oppure nelle fiere di paese, quindi se immaginiamo questo genere di gare come uno sport o un divertimento immediatamente accessibile a tutti, non dobbiamo dimenticare che i kart sono spesso stati una palestra per i piloti delle formule più conosciute, in particolare la Formula 1. Questi piccoli bolidi sono peraltro mezzi più che rispettabili, con doti di velocità che non hanno molto da invidiare ai mezzi di dimensioni maggiori. Inoltre, il fatto di avere un peso decisamente ridotto, rende la loro guida impegnativa e esige dal pilota una notevole precisione.
Tutto questo è ben reso nel demo di *Super 1 Karting*, come avremo modo di vedere. La guida di queste auto in miniatura non è per nulla facile e lo spazio per gli errori è ridotto al minimo. Infatti, l'accoppiata velocità/peso contribuisce a rendere la tenuta di strada piuttosto scarsa e non ci vorrà molto per vedere la nostra macchinina girare impazzita in mezzo alle curve. In compenso, lo stesso peso ci permette di godere di una notevole accelerazione e quindi potremo recuperare rapidamente la distanza persa, se magari la nostra precisione lascia a desiderare. Quindi, anche se le dimensioni potrebbero far pensare a una guida poco impegnativa, questo demo ci dimostrerà presto che per raggiungere la vittoria nel è comunque necessario avere la stoffa dei campioni.

CONTROLLI PRINCIPALI
- **A** – Accelera
- **Z** – Frena
- **< / >** – Sterzo sinistra / destra
- **Ctrl** – Cambia visuale
- **M** – Visuale di fronte


Acceleratore a paletta, ma anche precisione chirurgica per guidare i kart.



LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Dino Crisis
Roland Garros 2000
Deus Ex
Nascar 2000
Super 1 Karting
3d Ultra Pinball Thrillride
Starlancer
Terminus

SHAREWARE
Aargon
Solaris 104
Advanced Tetric Lite

UTILITY
DirectX 6.2
DirectX7.0a
Promozione AltaVista

SOLUZIONI
L'archivio delle soluzioni, anche questo mese, vede un ampliamento nel numero dei giochi risolti. Innanzitutto troveremo tutte le informazioni necessarie per portare a termine l'attesissimo *Ultima IX Ascension*. Inoltre, potre,o scoprire i segreti dei migliori ladri del mondo nella prima parte della guida di *Dark Project II*. Infine, sono state aggiunte delle modifiche alla soluzione di *Tony Tough*. Buon divertimento!

ADD-ON
Tribute – In giro per la rete si incominciano a trovare i primi contributi degli appassionati di *Q3 Arena*. GMC questa volta ha scelto una mappa di un nostro lettore. Nella sezione "patch" del CD potremo trovare una nuova mappa, pensata per regalarci nuove emozioni e sfide. I nostri esperti ci dicono che è stata studiata per scontri tra i 3 e i 5 giocatori opure per le sfide uno contro uno.

Mappe *Q3A*
Non è difficile rendersi conto che la febbre per *Quake 3 Arena* è in continua crescita e non accenna a diminuire. Grazie a Multiplayer.it, abbiamo la possibilità di

provare le migliori mappe italiane per questo imperdibile sparatutto. Non ci rimane che augurare buon frag a tutti!

PATCH

Diablo 2 – È già disponibile la patch per questo attesissimo gioco di ruolo. Vengono risolti alcuni dei problemi che si sono verificati nel gioco in solitario e in rete.

Ground Control – Lievi modifiche e miglioramenti nella patch per questo nuovo titolo strategico, tra cui un migliore supporto per il joystick.

Heroes of Might and Magic III – Con questa patch verranno sistemati alcuni errori riscontrati nel gioco. In particolare, i mostri "casuali" non cresceranno di settimana in settimana.

Quake 3 Arena – Tutti i problemi che sono stati riscontrati in questo capolavoro epocale dovrebbero essere stati messi a posto!

Soldier of Fortune – Proseguiamo le sanguinose avventure dei mercenari senza paura di *Soldier of Fortune*, senza più incappare nei difetti del gioco.

The Sims – Miglioriamo questo innovativo e stravagante titolo, eliminando gli errori trovati fino ad ora.

Theme Park – Questa patch risolve alcuni piccoli problemi, sia del gioco singolo sia del gioco in rete.

Rainbow Six Urban Op – Abbondanti e corposi miglioramenti in questa patch. Le modifiche vanno dai comandi a nostra disposizione alle fiammate delle armi quando sparano.

AARGON

Un'affascinante sfida per gli appassionati di

RITORNANO I CACCIA STELLARI

STARLANCER

MICROSOFT

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, 115 MB di spazio su disco fisso, DirectX 7.0, supporta schede D3D

Due possenti blocchi si confrontano nello spazio. Da un lato la "Western Alliance", composta da Stati Uniti, Francia, Germania e Italia (e sì, ci siamo anche noi), insomma i paesi del blocco occidentale, e dall'altro la "Eastern Coalition", formata da Russia, Cina, e alcuni paesi mediorientali, in pratica il cosiddetto blocco comunista di qualche decennio fa. Insomma, la guerra fredda del cinquantennio passato diventa guerra vera e propria in *Starlancer*. Soprattutto nel momento in cui la "Eastern Coalition" rompe una tregua e scatena un feroce attacco di sorpresa che spazza via buona parte delle nostre forze (la flotta italiana ovviamente si conta tra le perdite). Noi, nei panni di un giovane pilota della "Western Alliance" dovremo tentare di salvare il salvabile, innanzitutto la nostra pelle, per permettere alle rimanenti navi alleate di raggrupparsi.
Le due missioni del demo si situano a cavallo dell'attacco di sorpresa della flotta nemica, quindi avremo modo di giocare in attacco, in difesa, di incominciare una ricognizione e di portare a termine anche una missione di scorta. Nella migliore tradizione dei simulatori spaziali, il combattimento è ravvicinato, dogfight come vuole il gergo aeronautico, e lo risolveremo più con cannoni, magari laser, che con missili a lunga distanza. . Infatti, i missili non sono particolarmente risolutivi contro i caccia nemici, troppo agili, ma possono essere d'aiuto contro le imponenti navi nemiche o, ancora di più, contro i siluri.
La grafica ci permetterà di apprezzare al massimo questo genere di scontri, con esplosioni ben curate, scie di vario genere e particolare davvero gustoso, la possibilità di volare attraverso i frammenti dei mezzi nemici appena distrutti.
I mezzi che potremo provare nel demo di *Starlancer* sono quattro, tre caccia leggeri e uno medio. Ognuno di questi mezzi ha delle caratteristiche speciali, come il "blind fire" o gli "spectral shields", oppure un armamento particolarmente efficace, come il caccia medio.
Comunque la differenza continua a farla il braccio e il fegato del pilota e con la flotta dispersa e duramente colpita, il ruolo sembra ritagliato apposta per noi.

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali – Direzione
ì – Accelera
' – Decelera
Tab – Post-bruciatori
J – Salto nell'iperspazio
Spazio – Fuoco cannoni
Invio – Lancia missile
E – Mezzo nemico successivo
Q – Mezzo alleato successivo
Y – Inquadra reticolo di mira
T – Inquadra siluro

Vendichiamo il vile attacco di sorpresa che ha spazzato via la nostra flotta.

GLORIA NELLO SPAZIO

TERMINUS

VICARIOUS VISIONS

PENTIUM II 300, 64 MB di RAM, 55 MB di spazio su disco fisso, DirectX 6.0, schede 3D (D3D, Glide)

Il futuro è probabile che veda la colonizzazione dello spazio e la recente scoperta di acqua su Marte ha sicuramente fatto sognare in questo senso tutti gli appassionati di fantascienza. Quando dunque potremo vedere le prime colonie spaziali? Quale che sia la risposta, forse è più importante immaginare quale sarà l'evoluzione dei rapporti tra la madre patria, la Terra, e le future colonie.
In *Terminus* si immagina che il primo pianeta a essere colonizzato sia proprio Marte, mentre, con il passare degli anni, come è già accaduto nel passato peraltro, i rapporti incominciano a deteriorarsi. I motivi sono sempre gli stessi: richiesta di maggiore indipendenza, autonomia, denaro e in generale un maggiore riconoscimento per i servizi resi. Le cose insomma non si evolvono troppo bene, anche perché di mezzo ci sono potenti corporazioni, interessate più che mai a portare avanti i propri affari senza troppe ingerenze. Insomma, gli ingredienti per una bella guerra spaziale ci sono tutti e puntualmente noi ci troveremo in mezzo.
In questo demo potremo scegliere una parte, la Terra cioè, o l'altra, i marziani, in entrambi i casi decisi a difendere le proprie prerogative. Una peculiarità di questo titolo è data dalla possibilità di giocare applicando un modello fisico realistico. Questo ovviamente comporta delle differenze piuttosto marcate rispetto agli usuali simulatori spaziali, che tendenzialmente traspongono i combattimenti volanti della II Guerra Mondiale nello spazio. Invece *Terminus* ci permette di vedere come potrebbe essere il vero combattimento spaziale, con un tipo di guida differente vista l'assenza di atmosfera e di gravità. In altri termini, quello che è fondamentale è il nostro vettore, cioè la direzione e la forza della spinta e il fatto che solo attraverso una variazione di questo vettore potremo modificare la nostra rotta.
Una volta che ci saremo abituati, prezioso in questo caso è l'addestramento, potremo buttarci nella mischia per l'indipendenza delle colonie marziane o per il controllo della madre Terra.

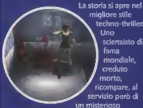
Per Marte o per la Terra, l'importante è vincere.

CONTROLLI PRINCIPALI

A – Spinta in avanti
Z – Spinta indietro
Q – Spinta a sinistra
W – Spinta a destra
Tab – Ferma i motori
C – Disattiva il controllo inerziale
Frecce direzionali – Direzione
Spazio – Fuoco arma selezionata
Invio – Seleziona arma
M – Scegli fuoco multiplo
J – Bersaglio più vicino

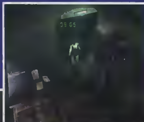
CACCIA GROSSA AI DINOSAURI

DINO CRISIS
CAPCOM
PENTIUM 200, 32 MB di RAM, 1 MB su disco fisso, DirectX 6.1, supporta schede D3D e Glide



La storia si apre nel migliore stile techno-thriller. Uno scienziato di fama mondiale, creduto morto, ricompare, al servizio però di un misterioso laboratorio dove apparentemente si studierebbero nuovi tipi di armi. Un nostro agente infiltrato nel laboratorio ci fornisce le informazioni e il passo successivo dovrebbe consistere nel semplice recupero del suddetto scienziato, il dottor Kirk. In altre parole, la missione dovrebbe solamente prevedere l'infiltrazione nella base, l'estrazione, come si suol dire, dello scienziato, per concludersi con il ritorno in territorio amico. Come spesso accade in queste situazioni però non è tutto oro quello che luccica e, in questo caso, la sceneggiatura cambia rapidamente, per assomigliare sempre di più a un film dell'orrore. Infatti delle guardie nemiche non c'è traccia, almeno fino a quando non troviamo un cadavere orribilmente mutilato. Quale animale potrebbe aver fatto una cosa simile? Cosa infesta il laboratorio? Mentre i brividi ci corrono lungo la schiena, una sagoma verde sembra muoversi nell'ombra... dinosauri! *Dino Crisis* potrebbe essere il frutto di un felice incontro tra lo stile di "Jurassic Park" e "Alien", con la tensione che segue un crescendo fino alla rivelazione finale. Nei panni di un affascinante agente (un omaggio alla splendida Ripley?) dovremo tentare di sopravvivere a questa missione partita bene, ma evolutasi piuttosto male. Possiamo bene immaginare invece che fine faranno i nostri compagni di squadra.
La visuale è la classica in terza persona e, come ogni avventura che si rispetti, non mancano gli elementi investigativi o gli enigmi. Dovremo per esempio trovare chiavi e configurare adeguatamente degli interruttori, il tutto accompagnato dalla sensazione che qualcosa ci stia guardando. Una volta che faremo l'incontro con i bipedi verdi da svariate centinaia di chili, sarà bene stare attenti alla nostra scorta di proiettili e soprattutto accertarsi che una volta caduti a terra ci rimangano, visto che l'arma a nostra disposizione non è stata propriamente pensata per la caccia grossa. Per concludere, manteniamo il sangue freddo e sempre il dito sul grilletto.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
B – Cambia bersaglio
C – Attacca
X – Mirare
D – Rotazione rapida
Z – Finestra
V – Correre
A – Pausa







Per quanto grossi, neanche i dinosauri sono invulnerabili

enigmi e puzzle. Lo scopo è semplice, far ruotare le varie monete con i laser, riflessi da specchi, prismi e altri apparecchi ottici. La soluzione invece potrebbe essere più



impegnativa e complessa del previsto. Infatti, i laser possono far ruotare solo le monete dello stesso colore e beninteso potremo incontrare laser e monete di colore diverso, così come potremmo trovare sulla nostra strada barili di esplosivo, filtri o altri ostacoli. Quindi, oltre a concentrarci sullo schermo, teniamo d'occhio anche l'orologio, perché con *Aargon* le ore scorrono più velocemente di quanto si creda.

SOLARIS 104
Orde di astronavi nemiche, di ogni forma e tipo, affollano lo schermo di questo gioco a scorrimento orizzontale. Il nostro compito ovviamente consiste nel



massacrarne il maggior numero possibile. Un aiuto in questo arduo compito lo troveremo nei bonus e nei potenziamenti per le nostre armi che potremo raccogliere lungo la strada, distruggendo alcune astronavi e installazioni. Un grande classico, con alcune novità comunque. Per esempio, potremo scegliere il tipo di astronave, tra un caccia, con la più elevata capacità di fuoco, un bombardiere, il più robusto e l astronave

da ricognizione, la più agile. Ovviamente anche alcuni tipi di bonus sono destinati a cambiare, a seconda del mezzo che avremo scelto.

ADVANCED TETRIC LITE
Insieme ai solitari, questo gioco è probabilmente il titolo più seguito della storia del nostro hobby preferito, i videogiochi.



Se pensiamo che la colonna sonora di questo gioco, una canzone estremamente semplice peraltro, è stata proposta in versione da discoteca qualche anno fa, possiamo ben capire che genere di impatto abbia prodotto Tetris. Una tradizione così



gloriosa oseremmo dire storica, non poteva essere abbandonata e, con questa versione leggermente modificata, si affaccia nel nuovo millennio *Tetric* comunque non modifica l'obiettivo del gioco, che, per i pochissimi che non lo conoscessero, consiste nell'impilare degli odiosi mattoncini che cadono inesorabilmente. Prepariamoci quindi a una dura lotta contro un inevitabile destino.

UTILITY:

PROMOZIONE ALTAVISTA - Oltre al nutrito numero di demo, questo mese troviamo anche la Promozione Altavista che ci consentirà di navigare gratuitamente in Internet

OVALI VELOCI E AUTO SBILANCIATE

NASCAR 2000

EA SPORTS

PENTIUM 200, 32 MB di RAM, 90 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede D3D e Glide.



La leggenda vuole che le corse del campionato NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing) siano nate nel 1930, quando due contrabbandieri si sfidarono per vedere chi dei due fosse il più veloce. Non ci è dato sapere chi abbia vinto dei due, e neppure i loro nomi, ma questo genere di corse è diventato comunque uno sport seguitissimo. Le auto in corsa sono modelli reperibili sul mercato, almeno per quanto riguarda la carrozzeria, adeguatamente preparate e in grado di raggiungere velocità superiori a 300 km orari. Le specifiche con il passare degli anni sono diventate più rigorose e attualmente è previsto l'impiego solamente di motori V8, la carrozzeria deve essere tale e quale ai modelli "normali", mentre per le sospensioni e per il cambio sono permessi interventi limitati. Le corse si svolgono sui classici ovali, tanto che le auto hanno l'assetto spostato a seconda del senso di marcia. In altri termini, l'auto in piano si vedrebbe sbilanciata su un lato, visto che è preparata per correre su piste inclinate.
Noi potremo provare l'ebbrezza di queste competizioni con *NASCAR 2000*, un simulatore di guida interamente dedicato a questo tipo di circuiti. Oltre a provare la nostra abilità in queste velocissime gare, potremo modificare a piacimento il nostro mezzo, scegliendo quindi la pressione delle gomme, la durezza delle sospensioni e altre piacevolezze tecniche del genere. Durante la gara invece, subiremo dei danni, a seconda del nostro stile di guida beninteso, che potranno ridurre più o meno le prestazioni della nostra auto. Inoltre, avremo modo di scegliere tra i modelli dei più famosi piloti del campionato NASCAR. Non ci resta che provare e vedere se saremo all'altezza dei migliori guidatori americani.

CONTROLLI PRINCIPALI
A - Accelera
Z - frena
Frecce sinistra / destra - Sterza sinistra / destra
Freccia giù - Retromarcia
W / Q - Cambio marcia superiore / inferiore
V - Cambia visuale
G / J / H - Guarda sinistra / destra / dietro.





Attenzione agli incidenti, visto che diminuiscono le prestazioni della nostra auto.

S.C.A.R.S.

Dimmi che animale vuoi e ti dirò chi sei. O meglio ancora, sapremo che automobile guidare. Soprattutto se le automobili di queste folli gare sono ispirate al regno animale. Mantidi, leoni o rinoceronti, il nostro compito è comunque sempre lo stesso: vincere la gara!

Per una volta il futuro immaginato dagli sviluppatori non ha nulla a che vedere con invasioni aliene, guerre fratricide o altre amenità del genere Immaginiamo infatti, che nove supercomputer, decisamente superiori agli essere umani per intelligenza, dopo un po' scoprano quella sconosciuta sensazione che noi umani chiamiamo "noia". Ora, essendo più intelligenti degli essere umani, anziché buttarsi su guerre o altri passatempi emozionanti, ma pur sempre sanguinosi, questi nove cervelloni decidono di ingannare l'eternità gareggiando tra loro in una (quasi) innocua serie di gare automobilistiche.

Noi prenderemo le parti di una delle automobili selezionate per queste gare e visto che la mente creatrice non è umana, potremo scegliere tra mezzi ispirati al regno animale. Avremo quindi, a nostra disposizione automobili che ricordano leoni, elefanti, rinoceronti, orche, mantidi e altro ancora. Tutte quante beninteso, con caratteristiche differenti di velocità, accelerazione, tenuta di strada e via dicendo.

La trama non è comunque il punto di forza di questo titolo, visto che è solo una scusa per sfrecciare sui circuiti. Le gare a nostra disposizione sono di tre tipi differenti. Innanzitutto, potremo competere nel "Grand Prix", cioè il campionato. Ne esistono 4 tipi, oltre alla possibilità di crearne uno, e solo dopo averne vinto uno potremo accedere al successivo. La vittoria si ottiene semplicemente raggiungendo un numero di punti superiori ai propri avversari, punti che otterremo a seconda della nostra posizione al termine di ogni singola gara. Inoltre, una volta vinto un campionato, potremo partecipare al "Challenge", cioè una singola gara contro





Solo terzi... la gara si prospetta piuttosto dura.

REQUISITI DI SISTEMA

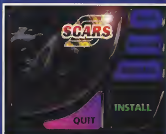
S.C.A.R.S. non è un gioco che abbia requisiti particolarmente elevati. Infatti, il minimo richiesto è un processore Pentium 133, 16 MB di RAM, 34 MB di spazio su disco fisso, un CD-ROM 4X e una scheda acceleratrice 3D compatibile con lo standard Direct3D e Glide. Si consiglia comunque un Pentium 200, 32 MB di RAM, un lettore CD 8X, mentre non varia lo spazio necessario per l'installazione. Inoltre, all'interno del CD, potremo trovare una serie di programmi necessari per il gioco.

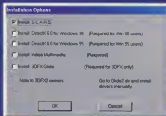
MENU PRINCIPALE



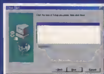
Il menu principale di *S.C.A.R.S.* è ridotto all'essenziale, visto che prevede solo la scelta tra uno o due giocatori. Qualsiasi sia la nostra scelta, nelle schermata successiva potremo poi scegliere i vari tipi di gara e le opzioni di gioco riguardanti la grafica, i controlli e altro ancora, come il numero di giri per gara e la velocità di gioco.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

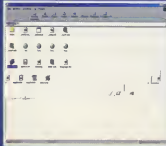




Inserendo nel nostro lettore il CD di *S.C.A.R.S.*, dovrebbe comparire la finestra che ci consente di installare il programma. Se questo non dovesse accadere, o se il CD dovesse già trovarsi nel nostro lettore, clicchiamo con il tasto destro sull'icona del Cd e scegliamo "Apri". Troveremo a questo punto il file "Autorun.exe", che ci permetterà di



procedere con l'installazione. Barriamo nella schermata successiva l'opzione "Install S.C.A.R.S." e, se non siamo sicuri di avere gli altri programmi necessari per il funzionamento del gioco, barriamo anche le altre caselle. Teniamo presente che, in ogni caso, se dovessimo avere versioni più recenti dei programmi, ci verrà notificato e potremo rinunciare all'installazione dei programmi che già abbiamo. Premiamo nelle schermate successive le opzioni "Next" e "Yes", per proseguire nell'installazione. Decidiamo poi in quale cartella verrà copiato il gioco e continuiamo a premere il bottone "Next" nelle due schermate successive .
Per disinstallare il gioco, dal menu di "Avvio", arriviamo alla voce "Scars Uninstall". Premiamo il tasto "Si" nella schermata successiva per procedere all'eliminazione definitiva gioco.





Finalmente è giunto l'ambito momento: vittoria e premiazione!

un solo avversario speciale, mentre nel campionato vedremo altri sette avversari, tutti dotati di mezzi standard.

I vari tipi di "Grand Prix" si differenziano per la difficoltà dei circuiti, tutti comunque piacevolmente fantasiosi. Infatti, durante le corse, il paesaggio varierà dai tempi aztechi alle piste innevate. Infine, esiste la gara denominata "Time Attack", cioè una gara contro il nostro stesso tempo.

Durante le varie gare, all'interno dei circuiti, avremo a disposizione una serie di bonus, per attaccare i nostri avversari, per proteggerci o per migliorare le doti del nostro mezzo. Questi bonus sono cumulabili a seconda delle caratteristiche dell'auto che avremo scelto. In altri termini, alcuni mezzi, per esempio l'auto elefante, avranno la possibilità di accumulare più bonus.

S.C.A.R.S., pur essendo molto semplice, non è però per nulla un gioco facile. I tracciati e le auto sono divertenti, ma conquistare la vittoria è pur sempre un affare serio. I nostri avversari non compiono mai un errore e i circuiti sono lunghi e piuttosto tortuosi. Prima della vittoria quindi, dovremo trovare il mezzo che più si adatta alle nostre caratteristiche di guida e scoprire i segreti di tutti i circuiti. D'altra parte non è mai stato facile diventare il "re della foresta".

GIOCHI COMPUTER

CONTROLLI

S.C.A.R.S. può essere giocato con la tastiera e, sorprendentemente, anche con il joystick. Elenchiamo qui i comandi della tastiera.
Freccia sinistra / destra – Direzione
Freccia alto / basso – Accelerazione / retromarcia
Spazio – Freno
D – Usa bonus
S – Salto
F5 – Cambia la visuale
E – Luci
Q – Scegli tra i diversi bonus

GLI ARTIGLI DEL LEONE



In *S.C.A.R.S.* avremo cinque mezzi standard e altri quattro speciali. Si è detto che ogni mezzo è ispirato al regno animale, con caratteristiche differenti che l'auto tenta di replicare. Ogni veicolo dispone quindi di 5 caratteristiche cioè accelerazione (ACC), velocità (SPD), tenuta (GRIP), protezione (ARMOR) e numero di armi o bonus trasportabili (WEAPON). Il Leone per esempio rappresenta probabilmente il compromesso migliore tra queste cinque caratteristiche, mentre l'Elefante è un mezzo più lento, pesantemente corazzato e armato e dotato di una tenuta eccezionale. L'Orca invece è molto veloce ma con scarsa tenuta. Ogni gara poi tende a esaltare più o meno una di queste qualità, anche se alla fine sarà il nostro stile di guida a definire meglio la nostra scelta.